LE MAGAZINE DU JEU VIDÉO

JUIN 2007 - N°175

JOYPAD

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / Wii / PLAYSTATION 2 / PC / PSP / DS / MOBILES



REPORTAGE : KAZUNORI YAMAUCHI NOUS OUVRE LES PORTES DE POLYPHONY

INTERVIEW EXCLUSIVE

LE CRÉATEUR DE GRAN TURISMO DÉVOILE LE FUTUR DE LA SÉRIE

ET AUSSI JASON RUBIN : SES NOUVEAUX PROJETS
FORZA MOTORSPORT 2 (XBOX 360) / **TOMB RAIDER ANNIVERSARY** (PS2)
FRACTURE : LE FPS SIGNÉ LUCASARTS / **SPIDER-MAN 3** (PS3)

Future MEDIA WITH PASSION

T 04161 - 175 - F: 3,95 €

JOYPAD N°175 / France métropolitaine 3,95 € / Belgique 5,50 € / DOM 5,50 € / Suisse 9 FS / Lux 5,50 € / Portugal 5,50 € / Canada 7,95 $ / Maroc 60 DH / Polynésie surface 800 CPF / Polynésie avion 1100 CPF

UN NOUVEAU VIRAGE

La nouvelle formule de *Pad* est enfin entre vos mains ! Nous avons dépensé toute notre énergie afin de vous proposer « notre vision » d'un magazine moderne et résolument dans son temps !

Vous trouverez tout au long de ces pages plus de reportages, plus d'interviews, plus de dossiers, plus d'actus. Notre objectif étant de vous faire partager nos rencontres, nos surprises, mais aussi de traiter l'information de manière différente pour ne pas être seulement l'écho des communiqués de presse. C'est pourquoi nous allons tenter, tous les mois, de vous faire pénétrer dans les coulisses de cet univers fascinant qu'est le monde du jeu vidéo.

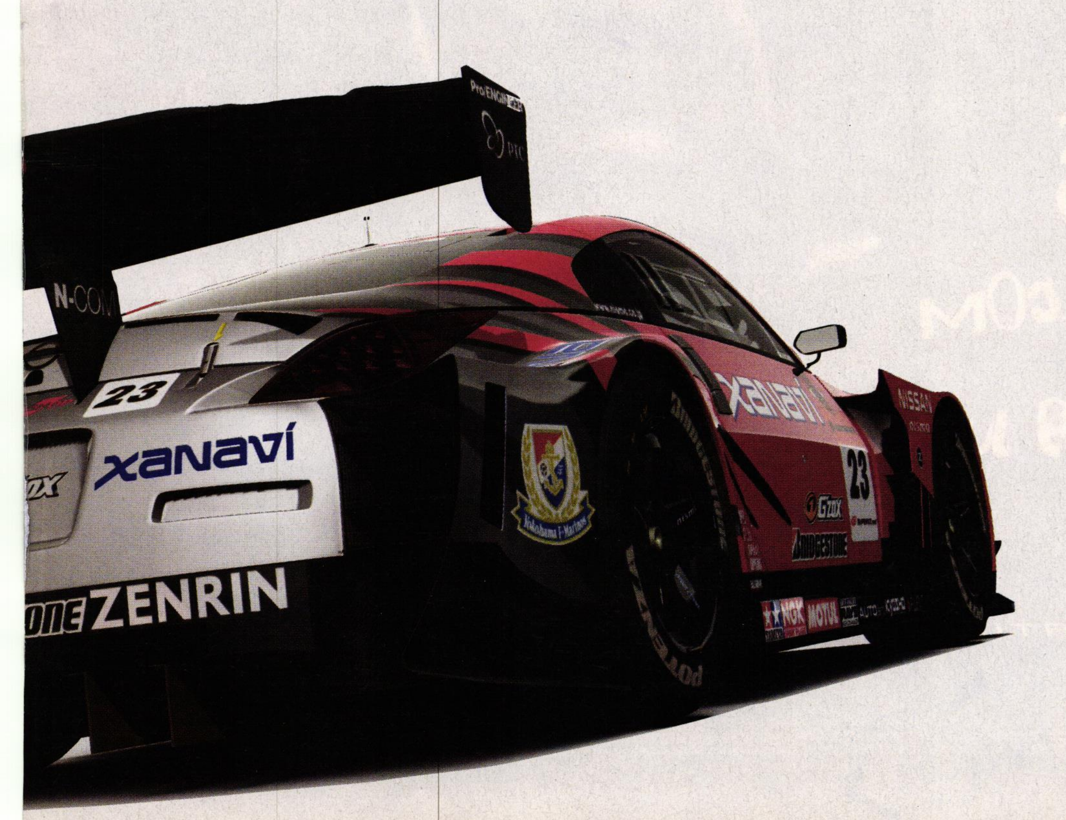
Vous allez constater que le « rubriquage » a également changé. Bien entendu, cette nouvelle formule contient des tests, une rubrique online beaucoup plus étoffée, ainsi qu'une partie consacrée au rétro, mais aussi un nouveau papier, un nouveau prix et une nouvelle maquette.

Pour ce 175e numéro, je vous propose un reportage exclusif à Tokyo, chez Polyphony, où nous avons eu la chance de rencontrer Kazunori Yamauchi. Et comme si cela ne suffisait pas, nous avons également retrouvé, en Californie, le fantasque Jason Rubin.

Voilà, je vous laisse plonger dans cette nouvelle formule en espérant que vous prendrez autant de plaisir à la lire que nous en avons eu à la créer !

Laurent Deheppe

Laurent Deheppe
Rédacteur en chef



JOYPAD

Joypad n°175 du 25 mai 2007
Édité par Future France SAS au capital de 1 218 475 €
RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente directrice générale : Saghi Zaïmi
Directrice générale finances et administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holding Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier (jobs@futurenet.fr)
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaïmi
Directeur du magazine : Vincent Alexandre
Prix au numéro : 3,95 € (offre de lancement)
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24 quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 €
Étranger : nous consulter au 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Laurent Deheppe
Chefs de rubriques : Jérôme Capon et Kim-Long Tran
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Rédacteur graphiste : Éric Sallé
Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeurs artistiques délégués : Vincent Meyrier et Olivier Brault

Ont collaboré à ce numéro
Sébastien Bigay, Denis Brusseaux, Marie Descubes (secrétaire de rédaction), Kim Doan, Richard Homsy, Thomas Huguet, Christophe Jouhaud, Raphaël Lucas, Florence Magnier (maquette) et Gianni Molinaro.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00
Directeur commercial et publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial publicité jeu : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directrice de la publicité : Sidonie Collet (sidonie.collet@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Alban Chassagne (alban.chassagne@futurenet.fr)
Responsable trafic : Maguy Édouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistant trafic : Pascal Desort (pascal.desort@futurenet.fr)
Directeur de la publicité hors captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

FABRICATION
Directrice de fabrication : Jacqueline Galante
Chargée de fabrication : Sophie Danet (sophie.danet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Saint-Thibault-des-Vignes
Imprimé en France – Printed in France
Commission paritaire : 0310K83972
ISSN : 1163-586X

Future France fait partie de Future plc.
Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achat avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni et aux États-Unis. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.

Future plc est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (symbol: FUTR).

Non-executive chairman : Roger Parry
Chief executive : Stevie Spring
Group finance director : John Bowman
Tel +44 1225 442244
www.futureplc.com

Atlanta Bath London New York Paris San Diego San Francisco



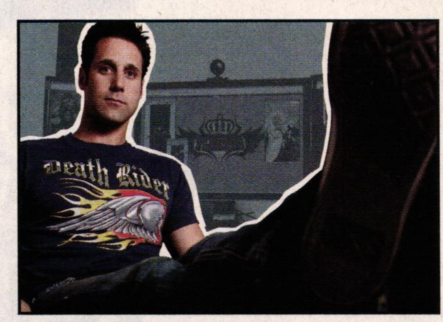


SOMMAIRE

JOYPAD 175 / JUIN 2007



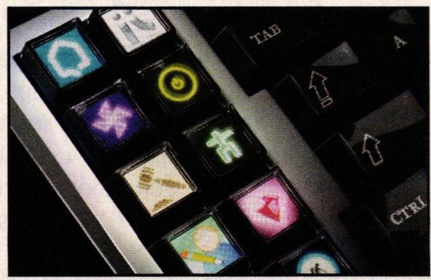
■ Reportage : Gran Turismo P. 48



■ Rencontre : Jason Rubin P. 62



■ Dossier : Fracture P. 68



■ Analyse : À quoi jouerez-vous dans dix ans ? P. 88

SOMMAIRE

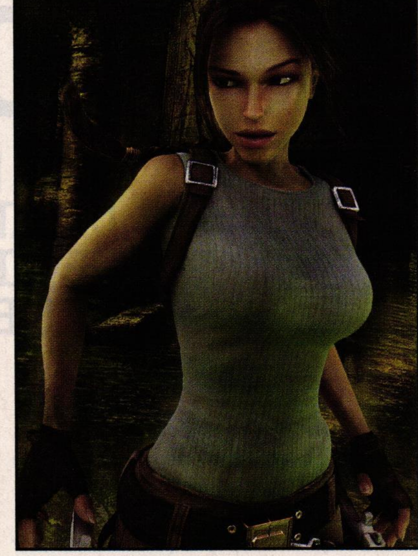
JOYPAD 175 / JUIN 2007



■ Forza Motorsport 2 P. 20



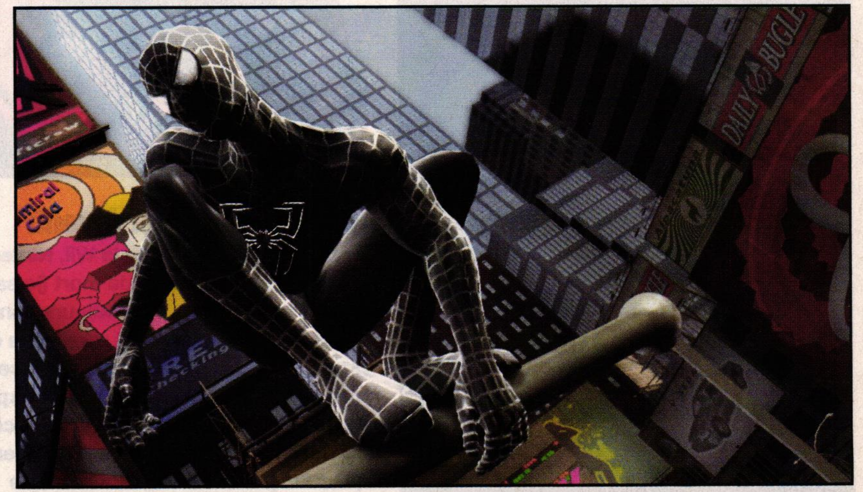

■ Ninja Gaiden Sigma P. 14



■ Tomb Raider: Anniversary P. 76



■ Ratchet & Clank: Tools of Destruction P. 22



■ Spider-Man 3 P. 78

COURRIER

JOYPAD VOUS DONNE LA PAROLE



ÉCRIVEZ-NOUS

TOUT EST BON POUR S'INTERROGER, DÉBATTRE, POUSSER DES COUPS DE CŒUR OU DES COUPS DE GUEULE, ET C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE

■ Oldies still goodies

Pourquoi ne pas faire une petite rubrique où vous testeriez les jeux Xbox Live Arcade ? Même si vous ne les avez pas en avant-première, vous pourriez réaliser les tests une fois les jeux sortis ? Alors, pas mal l'idée non ? Même si certains trouvent qu'il est absurde de claquer ses euros dans des jeux vieux de plusieurs années et rentabilisés déjà plusieurs fois, je dois reconnaître que moi je suis fan surtout avec les jeux sortis récemment… À propos du XBLA, croyez-vous qu'on aura la chance de voir débarquer des titres comme *Duke Nukem 3D, Diablo, Street Fighter III* ou encore la série des *Metal Slug* ?

Chrox

JOYPAD Concernant les tests Xbox Live Arcade, nous avons fait une sélection des titres à chroniquer dans notre rubrique online. Gageons qu'elle réponde à vos attentes. Sinon, *Metal Slug* est bel et bien prévu sur XBLA. Pour le moment, seul le Japon est concerné et nous n'avons aucune idée de sa venue sur notre continent ni même quel épisode sera disponible. Sinon, tu peux d'ores et déjà tirer un trait sur *Duke Nukem 3D*, le titre ne devrait pas voir le jour sur XBLA. Quant à *Diablo* et *SF III*, aucune info n'a filtré, il faudra donc attendre.

SONDAGE

Les possibilités en réseau constituent-elles l'avenir du jeu vidéo ?

Oui 82 %

Non 18 %

Pensez-vous que sortir des titres ne proposant aucune fonctionnalité online soit encore viable ?

Oui 31 %

Non 69 %

RÉPONDEZ-NOUS

La nouvelle formule de Joypad vous convient-elle ?
Quel changement y apporteriez-vous ?



■ Le meilleur est à venir

Je me demande, si avec la Wii, Nintendo n'a pas signé son arrêt de mort (je sais, j'y vais un peu fort). J'ai toujours pensé qu'un bon gameplay valait mieux que de beaux graphismes. C'est notamment sur ce constat que la Wii repose : privilégier une expérience de jeu originale, au détriment de la course à la puissance. Cependant, il semblerait que « l'expérience » Wiimote s'avère au final plus que conventionnelle. Après la joie éphémère liée à la découverte de l'engin et aux premiers mouvements de poignet, on se rend vite compte que la révolution prévue n'est pas là. Pire, la Wiimote risque même de limiter la Wii. Si la jouabilité à la télécommande peut s'avérer être un plus dans le cas des Party Games ou des FPS, beaucoup de jeux n'en tireront que peu d'avantages (RPG, plates-formes), alors que pire encore, certains y verront leur intérêt diminué (football, baston…). L'autre gros souci auquel Nintendo va se heurter concerne le manque de puissance de sa console. Déjà dépassée aujourd'hui par la Xbox 360 et la PS3, le fossé technique ne va cesser de grandir les années passant. Bref, je ne m'appelle pas Nostradamus ni même Paco Rabanne, mais j'ai un mauvais pressentiment…

Paul Dom

JOYPAD Nous ne ferons pas de mauvais jeux de mots mais nous ne pensons pas la Wii morte avec la Wiimote (ah bah si, on l'a fait !). Bien que son concept soit très particulier et que ce qui a jusqu'à aujourd'hui contribué à son succès relève surtout de la curiosité, sois sûr que Nintendo nous réserve de bien belles surprises. Maintenant que le constructeur est parvenu à attirer une grande partie du public avec le côté novateur, voire « gadget », de sa télécommande, il a tout le temps (et les moyens !) pour peaufiner des softs adressés à tout le monde : titres originaux tirant parti des fonctionnalités de la Wii, softs adressés aux femmes, aux filles, et autres joueurs occasionnels, jeux plus « classiques » pour les hardcore gamers, etc.

■ La guerre des bots

J'ai voulu quitter l'univers de la PS2, de *Time Splitters* et compagnie pour jouer à la concurrence. Surprise, *Halo*, un jeu excellent, ne proposait aucun bot. Un oubli ? Seulement voilà, un ami achète la Xbox 360 et là seconde mauvaise

Joypad – Courrier – 101-109 rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret



COUP DE GUEULE !

L'expression « le ridicule ne tue pas » est maintenant rentrée dans les mœurs, et heureusement qu'elle est véridique !

La PlayStation 3 n'a quasiment aucun jeu à elle, mais est-ce une raison suffisante pour descendre la console et la société Sony par la même occasion ? Chaque nouveau support a ses forces et ses faiblesses.



Ajoutons, que chaque compagnie a ses leaders en son sein. Certains se démarquent par leur sérieux, leur humour, et d'autres par leur manque de lucidité (pour rester correct), comme notre cher Ken Kutaragi, s'affichent et restent inégalables sur ce terrain. Cependant, critiquer est l'une des choses les plus faciles au monde (sous certaines conditions). Parallèlement, apporter une solution aux problèmes, faire avancer le schmilblick, débattre avec les autres ne découle pas de la même simplicité.

Les forums et autres blogs fleurissant sur la Toile nous le prouvent, et étant gamer, je désapprouve. Vouloir la mort d'une console, sans argument valable, est illogique venant d'un joueur.

Accepter les avis d'autrui, quelle hérésie pour certains !

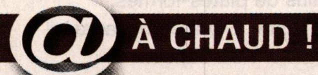
Kemo

surprise, aucun bot, ni sur *Far Cry*, ni sur *Call of Duty 2*, ni sur *Gears of War*. Les développeurs, à trop penser Internet, auraient-ils oublié les joueurs offline ? Ou est-ce que je suis tombé sur les mauvais jeux ? Parce mettre des bots, même s'ils sont stupides, peut agrandir la durée de vie !!! Même si les joueurs online sont de plus en plus nombreux, je ne pense pas qu'ils représentent la majorité des possesseurs d'une console. Donc quels sont les FPS qui osent encore proposer des bots ? Et surtout, j'envisage de m'acheter la PS3 avec *Resistance*, ce jeu propose-t-il des bots ?

Ludovic

JOYPAD La généralisation du online ne justifie plus la présence de bots. De même, les modes multi permettent à un nombre de plus en plus grandissant de joueurs de participer. Les développeurs préfèrent donc se focaliser sur les options dédiées. Ceux de *Resistance* se sont dit la même chose. Il n'y a donc pas de bots dans *Fall of Man*. Ni dans aucun autre FPS récent d'ailleurs.



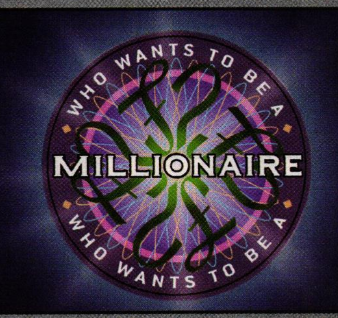


À CHAUD ! redacpad@futurenet.fr

P.-S.

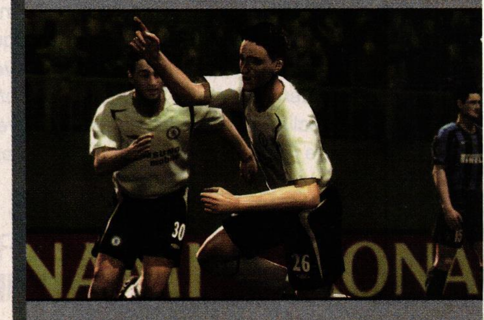
CONVERSION

Vous êtes nombreux à vous insurger contre le tarif de la PS3. Stéphane, Coralie ou encore Kriss Krass vont même jusqu'à maudire Sony pour le prix de toutes ses consoles (la PS1, la PS2 ainsi que la PSP furent très onéreuses à leur sortie). Ils ne comprennent pas aussi comment la machine peut être vendue 600 $ aux États-Unis (en gros 450 €) et 600 € chez nous. En France, plusieurs problèmes majeurs se posent, comme la T.V.A. relativement élevée pour ce genre de produits (considérés comme non essentiels) ou la marge de vente. Et cela touche toutes les marques et tous les domaines du jeu vidéo !



PES DOPÉ

Membre d'une équipe *PES* pour laquelle il est particulièrement fier, Professeur Soccer cherche des infos sur le prochain *Winning Eleven*, voire sur *PES 7*. Il se demande si Seabass et son équipe vont revoir les statistiques des joueurs et équipes car il trouve que certaines données sont bien trop gonflées par rapport à la réalité ! Et nous sommes tout à fait d'accord avec lui. Malheureusement pour lui, comme pour nous, Konami reste cette année très discret au sujet de la prochaine édition. Est-ce synonyme de mauvaise surprise ? Nous espérons bien évidemment que ce ne soit pas le cas et que le titre comble toutes nos espérances en restant la référence.





14
NINJA GAIDEN SIGMA
Le guerrier de l'ombre le plus craint des joueurs occasionnels débarque sur PS3.

Les combats au tour par tour se placeront dans la tradition du RPG, avec cependant l'irruption de QTE !

LE TSUNAMI

Machines PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 2, Wii, PSP, DS... / **Éditeur** Square Enix / **Sortie** 2007-2008

UN MARCHÉ GLOBAL : TELLE EST LA CIBLE DE SQUARE ENIX, PLUS OFFENSIF QUE JAMAIS. QUE LA FÊTE COMMENCE !

Une imposante kermesse, entièrement dévolue au catalogue d'un seul éditeur : telle fut la Square Enix Party 2007, qui s'est tenue les 12 et 13 mai derniers au Makuhari Messe de Tokyo. Des stands par dizaines, des écrans géants, des événements soigneusement planifiés. Cela ne vous rappelle rien ?

Tandis que les grands salons de jeu vidéo, l'E3 en tête, perdent peu à peu leur statut d'attractions populaires, les éditeurs prennent le relais à leur avantage. Cette année, Square Enix entendait frapper un grand coup, avec comme éternelle vitrine la saga *Final Fantasy*, qui se décline à toutes les sauces : nouvelles vidéos de *Final Fantasy XIII* et *Final Fantasy Versus XIII*, version jouable de *Crisis Core: Final Fantasy VII* sur PSP... Autre valeur sûre : *Star Ocean*, dont le quatrième opus vient d'être annoncé, ainsi que les remakes PSP de ses premiers épisodes : *Star Ocean First Departure*, et *Star Ocean Second Evolution*.

Mais la vraie vedette de cette Square Enix Party 2007 fut un titre inédit, et possible départ d'une nouvelle franchise : *The Last Remnant*. L'action prend place dans un monde d'heroic fantasy, et tourne autour des Remnants, vestiges magiques adoptant la forme de véhicules, d'objets, voire de créatures vivantes. Le joueur devra choisir entre Rush Sykes, lancé à la recherche de sa sœur kidnappée, ou l'inquiétant The Conqueror, qui recherche les Remnants pour accomplir un sombre dessein... Beaucoup d'action au tour par tour (ponctuée par des QTE) et une réalisation graphique soutenue par la technologie Unreal Engine 3 (qui décidemment se généralise) au programme de ce RPG signé par Hiroshi Takai (*Legend of Mana*). Le plus surprenant ? Ce nouveau projet (qui sortira en même temps au Japon et aux États-Unis, au printemps 2008) est développé simultanément sur PS3 et Xbox 360, ce qui serait une première pour Square Enix, dont les titres sont généralement dédiés à une seule console. Plus de titres, plus de plates-formes, un marché plus vaste : Square Enix aurait-il retenu l'enseignement de Capcom ?

TANDIS QUE LES GRANDS SALONS DE JEU VIDÉO PERDENT PEU À PEU LEUR STATUT D'ATTRACTIONS POPULAIRES, LES ÉDITEURS PRENNENT LE RELAIS



20

FORZA MOTORSPORT 2

En quête du Saint-Gran (Turismo), Microsoft accentue le côté simu de son jeu.



36

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

EA veut s'écarter du *MOH* « traditionnel » en parachutant cet épisode « libre ».

La fantaisie des grandeurs

Le monde de *The Last Remnant* n'est pas sans rappeler celui de *Final Fantasy*, avec son environnement médiéval crédible et la mégalomanie de ses décors. Comme à son habitude, Square Enix veut en mettre plein la vue. Et on en redemande !

Rush Sykes, parti sauver sa sœur Irina, se retrouvera au cœur d'une guerre ayant pour enjeu les Remnants.

BRUITS DE COULOIR...

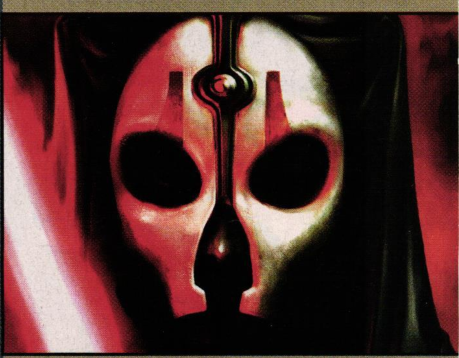
PS4 PLUS TÔT QUE PRÉVU ?

L'article paru sur le site australien www.smarthouse.com.au a de quoi surprendre. Le journaliste avance en effet qu'une nouvelle machine signée Sony débarquerait dans les 18 mois à venir... Il s'agirait en fait d'un support basé sur la même technologie que la PS3 qui développerait la voie du online et du multimédia (la télé, la hi-fi et le PC seraient pris en compte via une batterie de logiciels dédiés). Beaucoup de conditionnel donc mais sait-on jamais...



COMMUNAUTÉ JEDI À VENIR...

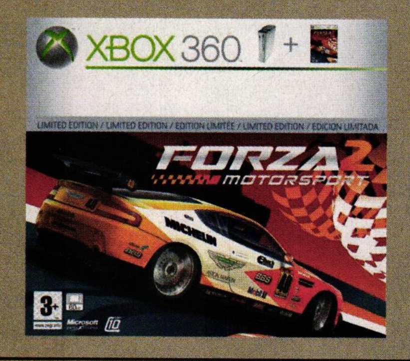
Alors que l'on attend tous avec impatience le très alléchant *Mass Effect*, BioWare aurait déjà mis sur pied une équipe spécialisée dans le jeu en ligne afin de mettre au point un épisode de... *Star Wars: Knights of the Old Republic* ! Un « MMO-(KOTOR)PG » ? Un projet que l'on imagine forcément très ambitieux et synonyme de nuits blanches. Et même si ce troisième épisode de la série n'est pas online, on espère une nouvelle aventure riche en rebondissements.



C'EST LE MOIS POUR…

FAIRE LE PLEIN DE NEW GEN !

Décidément, Microsoft n'en finit plus d'attirer le chaland en proposant diverses opérations marketing. Après les 50 € remboursés sur l'achat d'une 360 cet hiver, le constructeur vous laisse jusqu'au 13 juillet 2007 pour bénéficier d'un jeu à 1 € lors de l'achat d'un pack Core ou Premium (cela fonctionne aussi avec les bundles). Et parmi la liste de titres proposés, on trouve non pas des jeux de seconde zone mais bel et bien des grosses pointures telles *Dead or Alive 4* et *Gears of War* ! Il serait dommage de passer à côté d'une telle offre.



DONNER UNE CHANCE À LA PSP

Même si la vitrine technologique miniaturisée signée Sony ne brille malheureusement pas toujours par la qualité et l'originalité de sa ludothèque – trop peu de titres sortent réellement du lot –, on ne crache jamais sur une baisse de prix. Surtout quand celle-ci touche aussi bien le support principal (169,99 €) que la gamme de jeux Platinum (17,99 €). L'occasion de prendre son pied sur les quelques chefs d'oeuvre de la bête, *LocoRoco* en tête.



Machines Xbox 360, PlayStation 3 et PC / Éditeur Codemasters / Sortie Fin 2007

CLIVE BARKER : 2E ÉDITION

AVEC JERICHO, L'ÉCRIVAIN CLIVE BARKER, SYNONYME DE GROSSE PÉTOCHE MALSAINE, NOUS OFFRE SON SECOND FPS

Hellraiser, c'était lui. *Candyman* aussi. Le plutôt réussi *Undying* sur PC, encore une adaptation de ses bouquins. Question univers horrifique, l'écrivain anglais Clive Barker s'y connaît. Et quand il décide de créer le scénario et le background d'un jeu de A à Z, ça donne *Jericho*.

Chargée d'empêcher l'apocalypse d'anéantir ce qui reste de sa ville, une équipe de sept soldats – la Jericho Team – remonte le temps et débarrasse différentes époques de leurs créatures respectives. Concrètement, ça donne un FPS en équipe qui se rapproche de *Doom 3*, niveau ambiance. Intérieurs cradingues, extérieurs baignés d'une lumière assez étrange, il va falloir tout nettoyer en se servant des armes et pouvoirs de chacun. Chaque perso en a deux de chaque, et cela va du snipe au sabre, de la télékinésie au piège de flammes… Déjà très joli, *Jericho* n'est pas encore super jouable ni très bien réglé. On attend des progrès de ce côté-là, mais ça semble relativement bien parti pour le nouveau Barker.

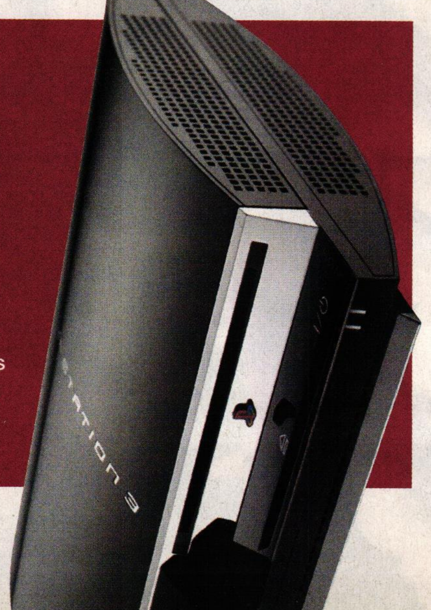


Pour l'instant, il faut viser précisément ses équipiers pour switcher. On a déjà vu plus pratique…

LE CHIFFRE

81000

C'est le nombre de PS3 qui ont trouvé acquéreur en France à la fin du premier trimestre 2007. Un chiffre d'autant plus honorable quand on sait que la console est sortie le 22 mars. En d'autres termes, il s'est vendu deux fois plus de PlayStation 3 en dix jours que de Xbox 360 en l'espace de trois mois ! Bref, quand la plupart des médias en était à spéculer sur la soirée de lancement, le public préférait acheter des consoles.



RESIDENT EVIL 10 DATES





EN PLUS DE 10 ANS D'EXISTENCE, LA LICENCE HORRIFIQUE DE CAPCOM EST DEVENUE INCONTOURNABLE

1996 Le 22 mars, *Biohazard* débarque au Japon sur PlayStation. Ce survival-horror va faire frissonner le monde sous le nom de *Resident Evil*.

1998 Après le manoir du premier volet, *Resident Evil 2* nous emmène à Raccoon City, une ville entière infestée de zombies.

2000 Dans *Resident Evil 3: Nemesis*, Jill Valentine est poursuivie dans Raccoon par un colosse invincible. Intense de bout en bout.

2000 *Resident Evil: Survivor* propose une approche en vue subjective, flingue en main. Un 31 mars synonyme d'échec mais qui n'empêchera pas Capcom de réitérer.

2000 Beau, spectaculaire, torturé : *Resident Evil: Code Veronica* éclabousse la blanche Dreamcast le 26 mai et les fans applaudissent.

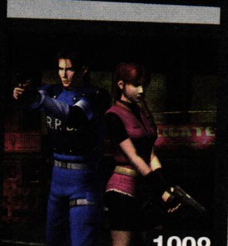
2002 *Resident Evil* passe sur grand écran, Milla Jovovich en tête d'affiche. Une suite voit le jour en 2004 et le dernier volet est prévu pour fin 2007.

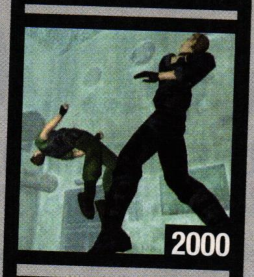
2002 Vendredi 13 septembre. Le premier *Resident Evil* bénéficie d'un remake sur GameCube. Une aventure à peine remodelée mais aux graphismes sublimes.

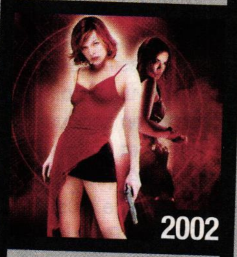
2004 Le très coopératif *Resident Evil: Outbreak* arrive sur PS2 en Europe… amputé du mode online dont jouissent Japonais et Américains !

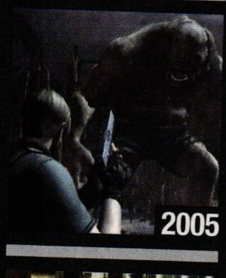
2005 Caméra à l'épaule, exécution technique magistrale : malgré une gestation difficile, *Resident Evil 4* sur GameCube réinvente le genre.

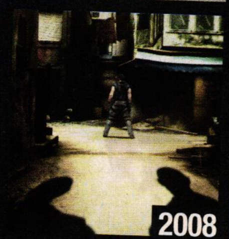
2008 *Resident Evil 5* marquera l'arrivée de la saga sur consoles new gen. Pour plus d'informations sur le sujet, rendez-vous très bientôt…


1998

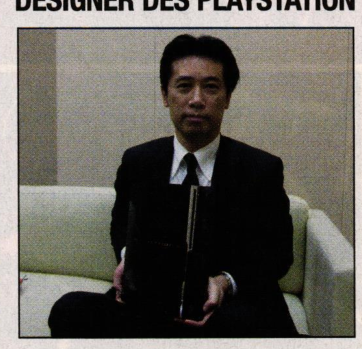

2000


2002


2005


2008

IL A DIT
TEIYU GOTO
DESIGNER DES PLAYSTATION



SUR LE PREMIER PAD PS3

« Ken Kutaragi voulait quelque chose de différent pour le pad PS3. Franchement, nous avions mis de côté l'aspect ergonomique en faveur de l'image. Nous voulions un prototype avant-gardiste pour notre présentation, au risque d'être critiqués. […] C'était un design très futuriste, mais il suffisait de le prendre en main pour voir ce qu'il valait face à la Dual Shock 2. Il y a tellement de joueurs qui sont habitués à la manette de la PlayStation, c'est comme un volant, on ne peut pas changer les habitudes des gens facilement. »

SUR LE DESIGN DE LA PS3

« Nous voulions que la personne qui découvre la machine ressente un parfum de high-tech en la regardant. Comme sortir du seul domaine de la console de jeu pour passer à un niveau supérieur. Plus simplement, la PS3 doit inspirer le luxe. […] Je souhaitais créer un objet à part, que l'on pose sciemment dans une pièce. Je ne voulais pas que la PS3 soit rangée aux côtés des platines DVD et autres appareils hi-fi. Si vous achetez cette console, je veux que vous soyez fier de l'exposer. Une œuvre d'art en quelque sorte. »

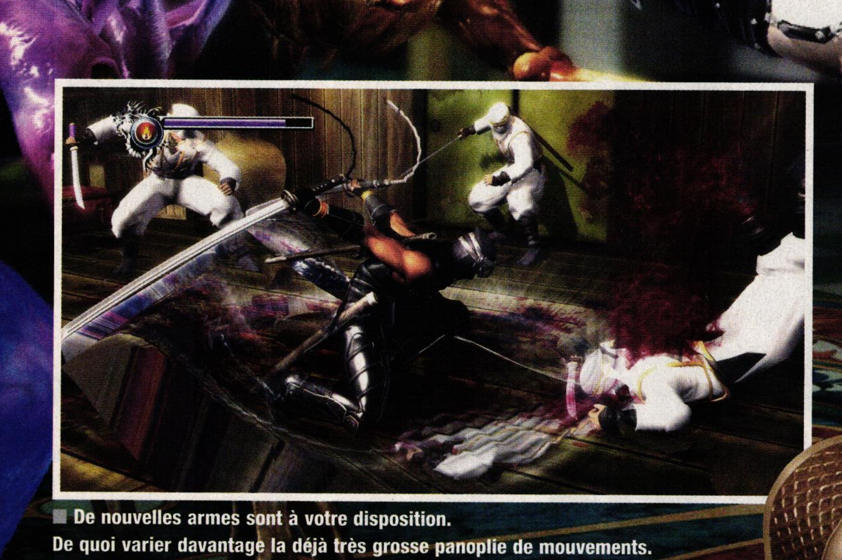
SUR LE LOGO DE LA PS3

« Personnellement, je suis convaincu que le logo et la console doivent cohabiter intimement. L'ancien logo n'aurait pas eu sa place sur la PS3. Si vous examinez bien le contour de celui de la PS3, il est arrondi, à l'image de la console vue de profil. Au lieu de fabriquer une typo avec les risques que cela comporte, il était plus judicieux d'utiliser celle du film *Spider-Man 3*, dont les droits appartiennent à Sony. C'était aussi le choix du président Kutaragi, qui a insisté pour que j'utilise cette typo. »

Interview parue dans *PlayStation Magazine* - mars 2007

NINJA GAIDEN SIGMA





De nouvelles armes sont à votre disposition.
De quoi varier davantage la déjà très grosse panoplie de mouvements.

Machine PlayStation 3 / **Éditeur** Tecmo / **Sortie** Juin 2007

GONFLÉ À BLOC

RYU HAYABUSA N'A PAS PRIS UNE RIDE. MIEUX, IL REVIENT RAJEUNI DANS NINJA GAIDEN SIGMA

Malgré ses trois ans d'âge, *Ninja Gaiden* est encore considéré comme le meilleur jeu d'action existant. À sa sortie sur Xbox, il était en avance sur son temps à tous les niveaux : sa réalisation incroyable, son gameplay technique, précis, exigeant, jouissif, sa durée de vie terrifiante…

Le voir arriver sur PS3, alors que nous attendons tous une vraie suite, nous ferait facilement douter. On pourrait pester sur le fait qu'il ne s'agit que d'un remake. Pas du tout. Tecmo a procédé aux ajouts qu'il fallait pour rendre cette version indispensable. Graphismes en haute définition (1080p), fluidité impressionnante des mouvements, prise en main au poil avec, enfin, la possibilité d'accéder à son inventaire via la croix directionnelle, Ninpo à charger en secouant le Sixaxis, chapitres, armes et coups inédits : que du bonheur. À quoi s'ajoute un nouveau personnage jouable, la très porno star Rachel. Pas une skin différente de Ryu Hayabusa avec de gros seins, mais bien une autre approche des combats. Bref, l'impatience d'essayer une version définitive nous consume.

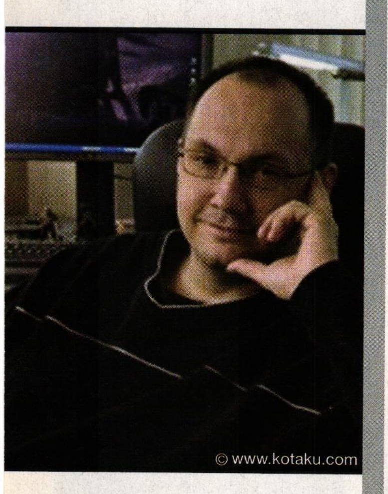
Ryu Hayabusa fera parler sa classe légendaire dans ce remake que l'on attend impatiemment.





« C'EST COMME ENVOYER DES CRITIQUES DE CINÉ JUGER *LE SEIGNEUR DES ANNEAUX* AVANT QUE LES EFFETS SPÉCIAUX N'AIENT ÉTÉ IMPLÉMENTÉS. »

DENIS DYACK / **SILICON KNIGHTS** À PROPOS DES PREVIEWS



© www.kotaku.com

DÉCRYPTAGE

Dans une interview accordée au magazine *Newsweek*, Denis Dyack critique l'obligation qu'ont les studios de présenter des versions bêta à la presse. Selon lui, les journalistes ne retiennent que les mauvais points, omettant de signaler que les titres sont en cours de développement.



Levez une armée d'immondes créatures et devenez le héraut des ténèbres en dévastant les plaines.

Machine Xbox 360 / **Éditeur** Codemasters / **Sortie** 28 juin 2007

UN PRINCIPE ORIGINAL

OVERLORD, AVEC UN GAMEPLAY BIEN À LUI ET UNE AMBIANCE DÉCALÉE, POURRAIT BIEN CRÉER LA SURPRISE… À SUIVRE

Prenez un peu de *Seigneur des anneaux*, ajoutez-y un soupçon de *Fable*, et vous obtenez *Overlord*.

Sous ses airs de Sauron, votre héros, un prince du mal fraîchement ressuscité, va devoir partir à la conquête d'un royaume champêtre. Égratignant de nombreuses figures de l'heroic-fantasy, *Overlord* ne vous donne pas le choix entre le bien et le mal. Il propose d'être plus ou moins vache et corrompu, ce qui aura des répercussions sur votre apparence. En plus de diriger le sombre sire, vous devrez gérer vos sujets, jusqu'à 50 êtres difformes. Ils accompliront pour vous pillages, meurtres, et aideront à reconstruire votre château. Plutôt déroutant par son principe (on donne des ordres sans se mouiller beaucoup) mais assez agréable à jouer, *Overlord* a un bon coup à jouer dans le créneau des jeux de bad guys, avec son ambiance décalée.

Certes l'ensemble est assez joli, mais le côté « passif » du gameplay tiendra-t-il le coup sur la longueur sans lasser ?

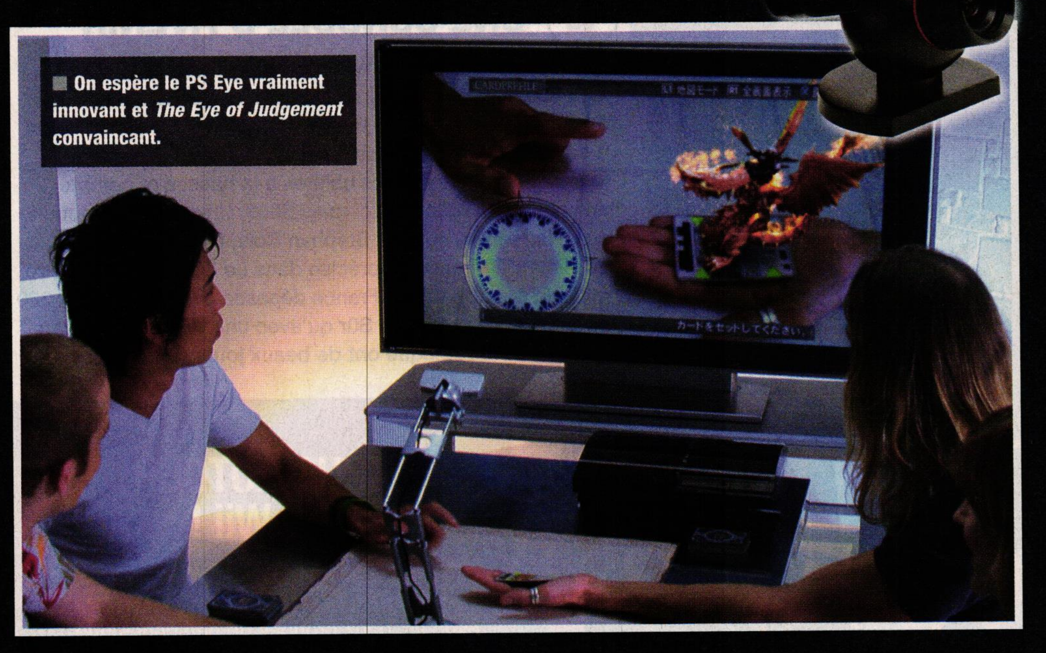




L'ŒIL DE LA PS3

L'EYETOY VERSION NOUVELLE GÉNÉRATION ARRIVE CET ÉTÉ

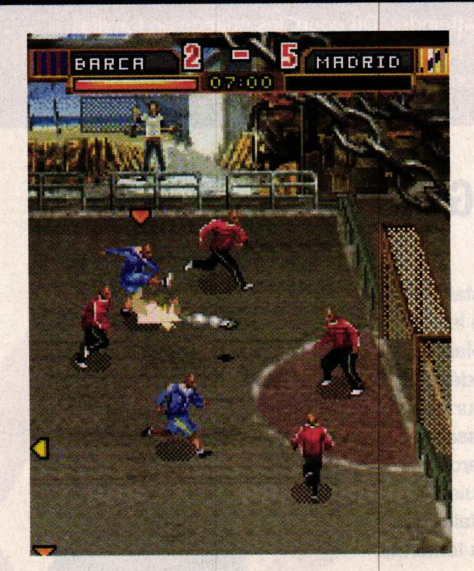
La caméra de la PS2 ayant remporté un franc succès, la nouvelle console de salon de Sony se devait donc de proposer la même chose, en mieux. L'objectif qui se chargera de filmer votre jolie petite bouille s'appellera PlayStation Eye. Un instrument aux spécificités techniques bien meilleures que celles de l'EyeToy : résolution quatre fois supérieure, frame-rate moyen de 60 images par seconde (avec un maximum de 120) et sensibilité doublée, rendant possible une utilisation dans une pièce peu éclairée. Le micro, imposant, permet de différencier la voix des bruits environnants. De quoi se faire plaisir en créant et éditant photos et vidéos de qualité. La sortie du périphérique est prévue pour cet été, sans prix annoncé pour le moment, et le jeu *The Eye of Judgement* sera le premier proposé en bundle, cet automne. Ce titre très original se joue avec des cartes que la caméra interprète en les transformant en créatures animées à l'écran (cf. ci-dessous). On croise les doigts pour que les développeurs usent aussi astucieusement de cette caméra dans les productions qui lui seront dédiées.



On espère le PS Eye vraiment innovant et *The Eye of Judgement* convaincant.

DROIT AU BUT

DEUX PARRAINS PRESTIGIEUX POUR DU FOOT SUR PORTABLES



Gameloft aime le ballon rond et séduit avec deux titres dédiés à vos chers téléphones mobiles. Le premier, *Real 3D Football*, ressemble à s'y méprendre aux premiers *ISS* parus sur PSone. Un gage de qualité, pour ce jeu parrainé par Patrick Vieira, qui a prouvé qu'il était un grand amateur de jeux vidéo lors d'une conférence donnée le 24 avril dernier. Tout aussi impliqué, Samuel Eto'o s'invite quant à lui dans *Ultimate Street Football* pour vous donner des conseils dans des matchs de rue rythmés par une tonne de dribbles chaloupés et de tirs enflammés.

VU SUR LE NET

C'EST DU GÂTEAU !

Si vous possédez des dons en pâtisserie, cristallisez vos sujets ludo-numériques préférés sous la forme de… gâteaux ! Ensuite, allez sur le site de Michael Fahey (du site www.kotaku.com) pour exposer votre création et rejoignez le palmarès des joueurs les plus givrés. Pour cela, il faudra faire preuve d'une incroyable inventivité et d'une grande dextérité pour égaler les chefs-d'œuvre affichés sur le site. On pense notamment aux pièces montées reproduisant l'univers de *Mario* ou des consoles. Ça donne faim quand même.

www.gamecakes.com



COMBAT DE RÊVE

Mise en ligne sur Gametrailers, Haloid réalise deux fantasmes. Le premier ? Réunir Master Chief de *Halo* et Samus de *Metroid* dans un combat d'anthologie à la mise en scène très inspirée par *Matrix*. Le second ? On vous laisse la surprise, car elle vaut vraiment le coup d'œil ! En tout cas, cette vidéo, à bien y regarder jusqu'au bout, est un petit bijou qui devrait valoir à son auteur une jolie réputation sur le Web ! À quand Kratos (*God of War*) contre Rayman ?

www.gametrailers.com/umwatcher.php?id=57998



5 RAISONS POUR...

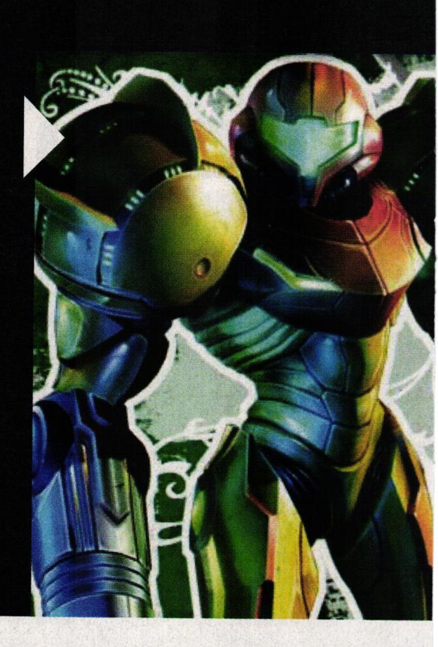
CRAQUER SUR LA Wii

L'EFFET DE SURPRISE PASSÉ, LA Wii PEUT-ELLE ENCORE SÉDUIRE LES JOUEURS QUI DOUTENT DE SON POTENTIEL ?



1 ENFIN DES JEUX POUR LES GAMERS

À peine la console sortie, de grands titres étaient déjà listés, mais non datés. Aujourd'hui, une bonne partie continue de se faire discrète mais certains devraient être disponibles avant la fin de l'année. La plupart sont sans surprise des productions Nintendo, ce qui n'enlève rien à l'intérêt qu'ils suscitent. Parmi eux nous retenons : *Super Smash Bros., Metroid Prime 3: Corruption, Super Mario Galaxy, FF Crystal Chronicles: The Crystal Bearers, Project H.A.M.M.E.R.*... Tous des exclusivités propres à la machine.





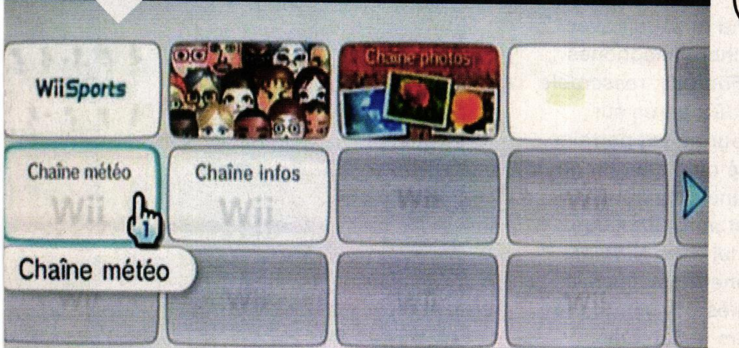
2 UNE CONSOLE D'AVENIR

Avec des résultats d'exploitation qui ont bondi de 150 %, Nintendo peut être satisfait de l'accueil réservé à sa console. En effet, 5,8 millions d'unités ont été vendues à travers le monde en l'espace de cinq mois. Du coup, le constructeur revoit ses chiffres à la hausse et compte en vendre 20 millions d'ici mars 2008. Un succès qui touche aussi la France, comme Stephan Bole, directeur général de Nintendo France, le précise dans *Le Figaro* : « En quatre mois, le parc de Wii en France dépasse celui de la Xbox 360 obtenu en seize mois. » Sûr qu'avec une telle implantation, la Wii et sa ludothèque ont de beaux jours devant elles.



3 SERVICES ET COMMUNAUTÉ

Alors que la PS3 et la Xbox 360 voguent sur le jeu online, la Wii détourne ses possibilités en ligne pour se focaliser sur un réseau de divers services : regarder ses photos prises d'un APN, acheter de vieux jeux, suivre la météo et les actualités. Et d'autres sont à venir, dont peut-être une chaîne de démo des futurs jeux. Le côté communautaire est assuré par les Mii, des avatars à partager avec ses amis.



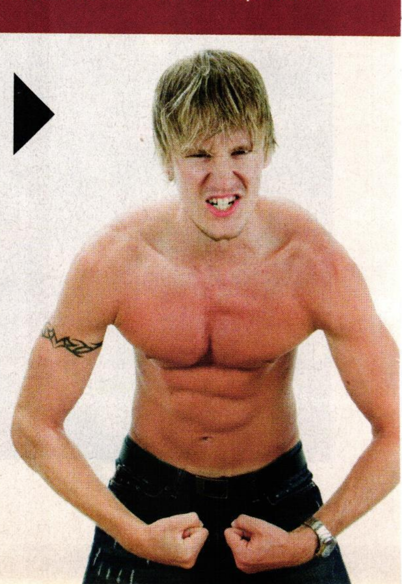


4 TOUS AUTOUR DE LA Wii !

Grâce à sa facilité d'utilisation, la Wii a été adoptée par les seniors et les jeunes femmes, deux groupes de personnes que Satoru Iwata cherchait délibérément à atteindre. Du coup, les soirées en famille ne se terminent plus obligatoirement par un Monopoly, une nouvelle alternative est possible.

5 UN CLUB DE GYM À DOMICILE

Finie l'époque où le joueur restait avachi dans son canapé, la Wiimote le met désormais au cœur de l'action. Mais attention, le kinésithérapeute Frédéric Germain précise que, comme pour un vrai sport, un échauffement est nécessaire : « Il faut s'étirer, faire des petits cercles avec ses poignets, avec ses épaules. » Vous savez ce qu'il vous reste à faire pour gagner du muscle sans risquer la tendinite.



ET AU VOLANT ?

Vendu avec *PGR 3* mais – avant les retards du jeu – fabriqué pour accompagner la sortie de *Forza 2*, le volant Force Feedback de Microsoft fait une prestation sympa, sans plus. Plus destiné au grand public qu'aux fans hardcore, il offre un retour de force basique, pas de quoi vous refiler un tennis-elbow. On ne peut que regretter l'incompatibilité entre la Xbox 360 et les meilleurs volants Logitech...



Freinez tard, jouez les bourrins de service et vous récolterez des pénalités de temps, mais aussi d'argent.



La tenue visuelle générale est moins bonne que dans *Project Gotham Racing 3*.

Machine Xbox 360 / **Sortie** 8 juin 2007
Éditeur Microsoft Game Studios

UNE VRAIE SIMU ?

FORZA MOTORSPORT 2 INTRODUIT LA SIMULATION AUTOMOBILE SUR XBOX 360 AVEC *GRAN TURISMO* EN LIGNE DE MIRE

Jusqu'au bout du réalisme

Si les améliorations concernant l'animation et les réglages contribuent à renforcer le côté simu de ce volet, d'autres détails apportent aussi leur contribution. Lors des chocs par exemple, des bouts de carosserie volent sur la piste et jouent forcément sur la conduite. Une révolution ?

BIEN EXPLIQUÉS, LES **RÉGLAGES** SONT NOMBREUX ET **LOURDS DE RÉPERCUSSIONS** SUR LA CONDUITE



Quand on demande à un fan de simulation ce qu'il attend d'un bon jeu de caisses, il est souvent question de réglages poussés, de moteur physique réaliste ou de vitesse d'animation, si possible « fluidissime ». C'est ce qu'ils retrouveront avec *Forza 2*.

Probablement pas aussi pointu que les cadors de la discipline sur PC (pensez *GTR 2*), le titre de Turn10 a tout pour rivaliser avec *Gran Turismo*, la référence absolue sur consoles. Avec 60 images par seconde au compteur et un affichage clair et coloré, il gomme d'emblée les principaux défauts du premier volet Xbox en se montrant lisible et plein de punch. Côté pilotage, le feeling est excellent et devrait convenir à tous les joueurs.

Pour les vrais de vrais qui désirent jouer sans ABS ni ESP, il faudra passer par une période d'apprentissage pour maîtriser freinage et accélération : les gâchettes du pad 360 sont très sensibles et la moindre pression violente suffit à bloquer les roues et/ou détruire sa Corvette. Dans *Forza 2*, les voitures affichent des dégâts aussi visibles qu'influents sur leur comportement. En somme, il faut se montrer doux et calme avec la pédale. Un choix déstabilisant au départ, mais cohérent sur la durée car très précis et confortable. Les motorisations (poids, puissance, type de traction) ont quant à elles un effet majeur sur la direction, mais c'est du classique pour celui qui touche un minimum et sait anticiper les réactions d'une Viper boostée. Ce qui est plus original, en revanche, c'est la possibilité de changer la position de son moteur via un détour par le garage. Positionner celui d'une 360 Modena à l'avant, voilà qui semble alléchant, même si certains puristes risquent de hurler. Bah, ils n'auront qu'à claquer toutes leurs thunes dans un nouveau turbo, histoire de compenser l'outrage par une préparation de pro. Bien expliqués, les réglages sont nombreux et lourds de répercussions sur la conduite. Évidemment, nous n'en attendions pas moins d'un jeu qui se pose en concurrent direct de *Gran Turismo*.



On vous le dit tout au long de l'article : le jeu se révèle très pointu au niveau des réglages. Pour le bonheur des plus méticuleux d'entre vous.

RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

Disco ! Les ennemis ne peuvent résister à la fièvre du dancefloor. Mais il ne faudra pas oublier de les atomiser.

Machine PlayStation 3 / **Éditeur** Sony Computer Entertainment / **Sortie** Automne 2007

INVENTIVITÉ ET FUN AU RENDEZ-VOUS

LE PROCHAIN RATCHET & CLANK SERA PEUT-ÊTRE LE FUTUR JEU D'ACTION ET PLATE-FORME DE RÉFÉRENCE

On connaît parfaitement *Ratchet & Clank* (pour info, leur créateur est en interview p. 62). Depuis ses débuts, la série figure en bonne place parmi les licences les plus convaincantes de Sony. Preuve en est la version PSP testée dans ce numéro qui assure tout autant que ses aînées.

On a raison d'adorer ces deux zigotos, tant leur constance dans le domaine de l'action impose le respect. Reste que pour le passage à la haute définition, Insomniac Games n'a pas encore dévoilé grand-chose. Une chose est sûre, le moteur du jeu hérité de *Resistance* promet d'afficher des décors futuristes très vivants ou encore des jungles verdoyantes (si si) avec un niveau de détail faisant honneur à la PS3.

Dans cette production qui remettra sur le devant de la scène un ancien ennemi du célèbre duo, la plupart des armes ont été créées en fonction des nouveaux assaillants : une tornade destructrice maniable à l'aide du Sixaxis, des slimes belliqueux et une grenade en forme de boule à facettes qui fera danser les adversaires en les laissant sans défense. On peut s'attendre à un titre plein de surprises.





Le lombax et le petit robot envisagent un retour en fanfare, tout en haute définition.

ACHETEZ

Jouez moins cher grâce à notre large choix de produits d'occasion testés et garantis* entre 3 et 6 mois

+

REVENDEZ

Dock Games vous rachète cash** ou en bon d'achat tous vos anciens jeux et consoles

=

ECONOMISEZ

5%*** de remise sur tous vos achats en magasin avec la carte de fidélité Dock Games

Des nouveautés moins chères en revendant vos anciens jeux ou consoles

magasins

AGEN	05 53 66 40 40
ALES	04 66 52 17 18
ANGLET	05 59 03 72 03
ANGOULEME	05 45 94 43 15
ARRAS	03 21 23 45 25
AUXERRE	03 86 52 22 21
AVIGNON	04 90 82 22 61
BAYONNE	05 59 59 52 80
BERCK SUR MER	03 21 09 48 13
BETHUNE	03 21 68 60 50
BLOIS	02 54 78 97 38
BORDEAUX	05 56 81 97 03
BREST	02 98 46 03 03
BRIVE	05 55 17 92 30
CALAIS	03 21 19 49 59
CAMBRAI	03 27 78 77 42
CASTRES	05 63 51 04 04
CHAMBERY	04 79 60 03 81
CHATELLERAULT	05 49 21 80 76
CLERMONT-FERRAND	04 73 36 20 20
COGNAC	05 45 35 07 45
DUNKERQUE	03 28 66 73 73
GAP	04 92 56 09 66
LA ROCHE SUR YON	02 51 47 39 52
LA ROCHELLE	05 46 50 83 71
LENS	03 21 28 45 45
LIMOGES	05 55 12 16 12
METZ	03 87 75 22 75
MONT DE MARSAN	05 58 06 39 51
MONTELIMAR	04 75 01 75 82
MONTLUÇON	04 70 03 22 22
NEVERS	03 86 61 38 29
NIMES	04 66 21 81 33
NIORT	05 49 77 05 13
RENNES	02 99 31 11 26
ROMORANTIN	02 54 95 78 78
ROUEN	02 32 08 03 03
SAINTES	05 46 74 13 56
SALLANCHES	04 50 58 49 11
St OMER	03 21 88 14 15
St QUENTIN	03 23 05 19 19
TOULOUSE	05 61 21 18 42
TOURS CENTRE	02 47 75 03 03
TULLE	05 55 29 58 08
USSEL	05 55 72 26 43
VENDOME	02 54 67 19 10

DOCK GAMES

LA CARTE DE FIDELITE



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT****

RETROUVEZ TOUTE L'ACTUALITE DU JEU VIDEO SUR
WWW.DOCKGAMES.COM

* à valoir à partir de la date d'achat et sur présentation du ticket de caisse. Voir conditions en magasin
** pour les personnes mineures une autorisation parentale vous sera demandée en conformité avec la règlementation en vigueur - décret 88-1040 du 14/11/1988 et du 21/07/1992. Voir conditions en magasin
*** A valoir sur vos prochains achats. Ofre valable dans les magasins participant à l'opération. Offre non cumulable avec une autre offre ou promotion en cours. Voir conditions en magasin
**** La carte de fidélité sera remise avec votre prochain achat. voir conditions en magasin.



SPORT ACADEMY

LES ÉTATS-UNIS, PRÉCURSEURS DANS L'UTILISATION DU JEU VIDÉO COMME OUTIL PÉDAGOGIQUE

L'éducation physique telle qu'on la connaît, enseignée de l'école primaire au lycée, n'est pas toujours très folichonne. Courir autour d'une piste tel un bon Forrest Gump ou s'adonner à un sport collectif où personne ne vous choisit pour être dans son équipe, ça n'a rien de très motivant. C'est là que le phénomène *Dance Dance Revolution* et son tapis magique intervient. Aux États-Unis, l'État de West Virginia a décidé d'installer le jeu de Konami dans ses 765 écoles d'ici l'année prochaine. Sur le plan national, ce sont plus de 1 500 établissements qui seront équipés avant 2010. Chad Fenwick, qui supervise le département éducation physique dans le district de Los Angeles (où 40 écoles sont déjà fournies), déclare : « Nous devons tendre vers des activités pour lesquelles on n'a pas besoin d'être doué pour lancer ou attraper des choses, cela touchera davantage d'enfants. » Une initiative que l'on applaudit des deux mains d'autant que les jeux de danse ont plus que prouvé leur intérêt sur le plan physique. On aimerait baucoup voir ce genre d'initiative se développer en France… Prochaine étape : *Guitar Hero* pour apprendre la musique ?

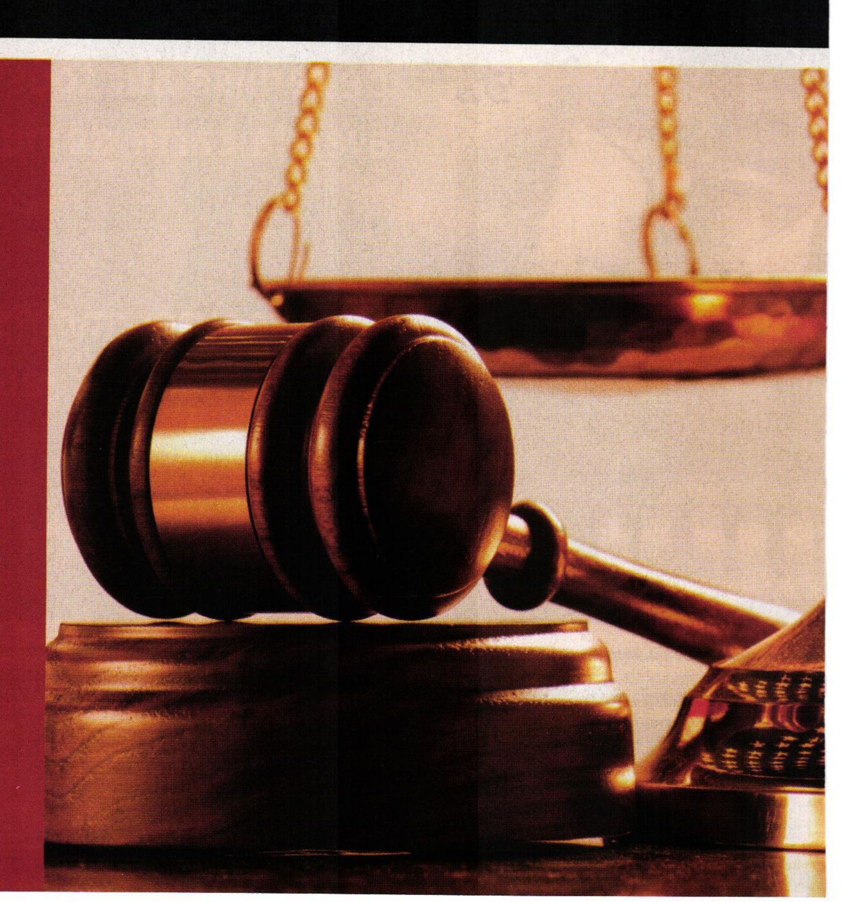
UP & DOWN

CÉLÉBRÉ OU DÉCRIÉ, LE JEU VIDÉO SUSCITE ACTIONS ET RÉACTIONS. TOUS LES MOIS, RETROUVEZ CELLES QUI ONT RETENU NOTRE ATTENTION

L'AVOCAT BALANCE

CERTAINES RAILLERIES SONT PARFOIS PRISES TROP AU SÉRIEUX

L'Américain Jack Thompson est sutout connu pour sa croisade anti-jeux vidéo. Il est donc plutôt soupe au lait sur le sujet. Fan de *GTA*, un garçon de 14 ans a eu la très mauvaise idée de lui envoyer ce mail : « J'ai l'intention de tuer une trentaine de personnes à l'université de Berkeley. J'ignore quelle arme utiliser. Avez-vous des suggestions ? Je recherche aussi un jeu vidéo pour m'entraîner. Pourriez-vous m'aiguiller, je suis néophyte en la matière. » Jack Thompson a répondu en mettant directement l'ado en contact avec la police. On ne rigole plus avec le jeu vidéo.



Machines Xbox 360 et PlayStation 3
Éditeur Activision / Sortie Fin 2007

C'EST MAL PARTI !

DEVONS-NOUS PARIER SUR TONY HAWK'S PROVING GROUND… PAS SÛR

Chahuté par ses pairs, Tony Hawk remonte sur les planches et rempile pour un nouvel épisode à peine le *Project 8* bouclé. Signe d'un départ précipité pour contrer le très encourageant *Skate* d'Electronic Arts ? Dieu seul le sait, mais en tout cas, pas de miracle : ça ressemble beaucoup au précédent épisode, ne serait-ce que techniquement. Joli mais un peu sec face à la concurrence, il affiche trois villes énormes : Philadelphie, Baltimore et Washington.

La vraie nouveauté semble être la possibilité de pouvoir faire évoluer son skater selon trois classes bien distinctes : hardcore, carriériste et une dernière dans laquelle on sera en mesure de construire ses spots n'importe où. Selon le choix, le skater disposera de ses capacités propres. Bien que cette option puisse probablement redonner un léger coup de jeune à la série, le peu que l'on a pu voir sent le réchauffé. Gageons que ce ne soit qu'une mauvaise impression. On attend donc d'y jouer pour véritablement se prononcer.



Un titre totalement trash et décalé, capable de secouer votre PSP !

Machine PSP / Éditeur Atari / Sortie 22 juin 2007

CARTON ASSURÉ

ATARI NOUS LIVRE UN JEU DÉCALÉ ET PLEIN DE SURPRISES. HOT PXL, UNE VÉRITABLE BOUFFÉE D'AIR FRAIS

Peler un hamster au scalpel, aspirer une vache dans sa soucoupe volante, taper son code au digicode en étant bourré…

Voici quelques exemples des 200 mini-jeux loufoques que compte *Hot Pxl*, auxquels viendront s'ajouter 70 autres téléchargeables gratuitement. Les genres variés – allant de l'épreuve de saut traditionnelle à d'autres qui n'hésitent pas à détourner des classiques comme ce shoot'em up où un hot-dog fait office de vaisseau – offrent une palette haute en couleur, quelque fois limite trash (le jeu est interdit aux moins de 12 ans !). Le choix graphique, techniquement peu impressionnant mais qui se veut artistique oscillant entre pixel art et photoréalisme, apporte son goût acidulé.

Vous l'aurez compris, le studio de Zslide basé à Montreuil ne se prend pas au sérieux. La démo sera disponible début juin sur le site Yourpsp.

TOP 5

TOP 5 EUROPE

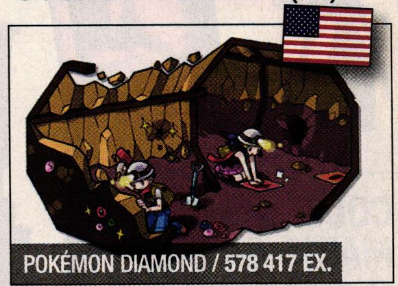
1	GOD OF WAR II (PS2)
2	OBLIVION (PS3)
3	Wii PLAY (Wii)
4	POKEMON RANGER (DS)
5	SINGSTAR POP (PS2)



GOD OF WAR II / 833 209 EX.

TOP 5 ÉTATS-UNIS

1	POKEMON DIAMOND (DS)
2	POKEMON PEARL (DS)
3	GTA: VICE CITY STORIES (PS2)
4	Wii PLAY (Wii)
5	SUPER PAPER MARIO (Wii)



POKÉMON DIAMOND / 578 417 EX.

TOP 5 JAPON

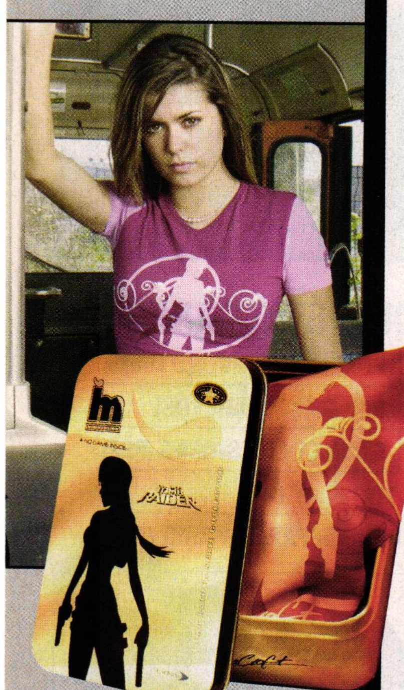
1	FF XII: REVENANT WINGS (DS)
2	SUPER PAPER MARIO (Wii)
3	Wii SPORTS (Wii)
4	YOSHI'S ISLAND DS (DS)
5	HAJIMETE NO Wii (Wii)



FF XII: REVENANT WINGS / 109 326 EX.

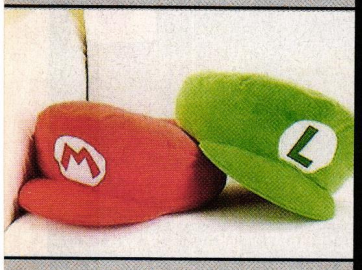
T-SHIRT LARA CROFT

Nouveau venu dans le milieu du t-shirt « street wear », Himmersion se spécialise dans le jeu vidéo avec des imprimés dédiés à nos stars numériques. Pour le lancement, c'est Miss Croft qui fait la une avec trois modèles collector.
www.himmersion.com
Prix 18 €



COUSSINS MARIO & LUIGI

Davantage destinés à habiller vos canapés que vos cheveux, ces sympathiques coussins feront au moins la fierté des fans des célèbres plombiers moustachus. Maintenant, si vous touchez à la décoration faite avec amour par votre conjoint(e), il faudra négocier.
www.ncsx.com
Prix 29,99 €



SHOPPING

S'HABILLER ET VIVRE NINTENDO, SEGA OU SONY, C'EST POSSIBLE. VOTRE COPINE RISQUE DE NE PAS AIMER, MAIS TANT PIS !



PELUCHES ANIMAL CROSSING
www.asianalternative.com
Prix 15 €

FIERCE DEITY LINK

L'elfe muet le plus célèbre de la Terre vous parle dans votre sommeil ? Adoptez cette jolie statuette (36 cm) tirée du deuxième épisode N64, *Majora's Mask*.
www.play-asia.com
Prix 75 € environ





FIGURINE HITMAN
www.cine-collector.com
Prix 18 €





GOELAND PRODUCTIONS
VANS
DIABOLIK
DRAVEN
CATALOGUE GÉNÉRAL DISPONIBLE CONTRE 1,98€ EN TIMBRES À: GOÉLAND PRODUCTIONS - BP 666 - 93366 NEUILLY-PLAISANCE CÉDEX
COMMANDE PAR TÉL: 01-49-44-77-00 (DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H ET LE SAMEDI DE 10H À 17H)
COMMANDE EN LIGNE SUR NOTRE SITE INTERNET: WWW.GOELAND.FR
Diabolik "Dripping" ZIP6954 -S-M-L-XL-XXL- 35€
Diabolik "Big Puppet" TF5865WB -1-2- 15€
Prisonnier T7167 -XS-S-M-L- 15€
No retreat no surrender ZIP6984 -S-M-L-XL-XXL- 35€
Marguerite KASA5431 15€
Gas Mask (impression fluo) T7072 -M-L-XL-XXL- 13€
Imaginons la France de demain T7060 -M-L-XL-XXL- 13€
Marguerites TFC5431 -1-2- 17€
Groland KAS6858 16€
Groland T6858 -S-M-L-XL- 23€
Casimir TF6863 -1- 23€
Jackass "Skull" T2640 -M-L-XL- 21€
Naruto "Sasuke Faces" T6780 -S-M-L-XL- 22€
Bob l'Éponge KAS6862 16€
Bob l'Éponge "Happy Face" T6334 -M-L-XL- 19€
Nintendo "Know Your Roots" T5525 -M-L-XL- 19€
Nintendo "Mario +" T5691 -M-L-XL- 19€
Super Mario T4690 -S-M-L-XL- 21€
Usual Manettes T6850 -M-L-XL-XXL- 13€
Jésus revient T6974 -S-M-L-XL-XXL- 13€
Superman TF6338 -1-2- 27€
GTO "Logo" T6646 -S-M-L-XL- 21€
Wonder Woman PRC6678 4,50€
Simpsons PRC6707 3€
Nintendo "University Of Nintendo" T5697 -M-L-XL- 19€
Sex, drugs, and... T6545 -M-L-XL-XXL- 13€
Video Games League T6546 -S-M-L-XL-XXL- 13€
Game Over T6971 -M-L-XL-XXL- 13€
TOUS CES MODÈLES SONT DISPONIBLES À:
"LA BOUTIK"
17 RUE KELLER 75011 PARIS
14 RUE DE L'ARCHE SÈCHE 44000 NANTES
58 RUE DE L'AIGUILLERIE 34000 MONTPELLIER
Darkside "Devil's Mark" ML5503 -M-L-XL- 25€
Darkside "Skeletal Worship" CA6518 -M-L-XL- 40€
Lion rasta SAB5838K 11€
Darkside "Unleashed" CHE5507 -M-L-XL- 30€
Pleymo "Cover" T6583 -S-M-L-XL- 19€
Fatals Picards "Picardia Independenza" T4422 -M-L-XL-XXL- 13€
Bérurier Noir "Miam miam" T6892 -S-M-L-XL- 14€
Mass Hysteria "Bras" T6869 -S-M-L-XL-XXL- 14€
Bruce Black/White Skull BAS6412 - 75€ Du 37 au 46
Red Hot Chili Peppers "Stencil" T5723 -S-M-L-XL- 20€
Good Charlotte "Tearing" TF6832 -1-2- 21€
Bob Marley "Rebel Music" T5752 -S-M-L-XL- 21€
Camouflage Sneakers BAS6943 - 38€ Du 37 au 42
BON DE COMMANDE: Remplissez lisiblement le bon de commandeci-dessous et envoyez le à cette adresse:
GOÉLAND PRODUCTIONS - BP666 - 93366 NEUILLY PLAISANCE CDX
Vos coordonnées:
Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Téléphone (Très conseillé):
Email:
Signature:
Signature d'un parent ou tuteur pour les mineurs
Référence
Quantité
Taille
Prix
Total
Port (Notez ici le montant des frais de port, voir ci-contre) +
CR (Si vous choisissez le paiement en contre - remboursement rajoutez 6,90€) +
TOTAL GÉNÉRAL (Merci de bien vérifier le montant total de votre commande) =
Frais de port: (Collissimo suivi)
1 à 2 article(s): 4,80€
3 à 4 articles: 6,70€
5 à 6 articles: 7,30€
7 à 8 articles: 7,30€
9 articles et +: 9€
Joypad 175
Mode de règlement: (Cochez la case)
Chèque
Mandat ou mandat cash (Délai plus long car nous devons attendre la la confirmation de la poste pour la validation du paiement)
Contre-remboursement (+ 6,90€ de frais supplémentaires pour la poste, paiement au facteur à réception de votre colis)
Carte bancaire (Commande minimum: 15€)
Les 16 chiffre de votre carte:
Date d'expiration: /
Les 3 derniers chiffres de votre cryptogramme: (au dos de la carte)
Retrouvez tous les modèles du catalogue Goéland ainsi que des tirages limités, des modèles exclusifs, des accessoires, des baskets, et un vaste choix de livres, de CD's et de DVD's sur :
www.goeland.fr



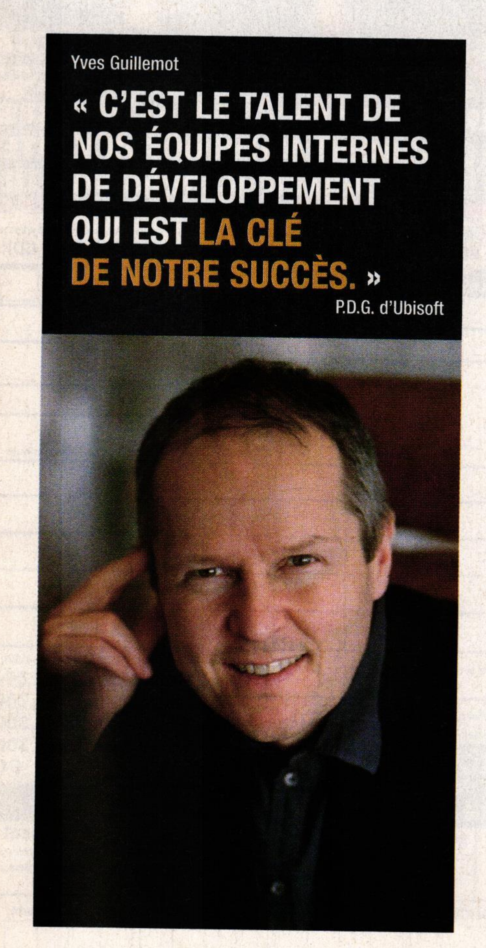
LES ALÉAS DE LA BOURSE

LIÉE À L'ACTIVITÉ BOURSIÈRE, LA VIE DES ENTREPRISES DU JEU VIDÉO EST DÉSORMAIS RÉGIE PAR LES DÉSIRS DES ACTIONNAIRES. POUR VÉRIFIER CE CONSTAT, QUELQUES EXEMPLES TIRÉS DE L'ACTUALITÉ, PLUS OU MOINS RÉCENTE

Yves Guillemot

« C'EST LE TALENT DE NOS ÉQUIPES INTERNES DE DÉVELOPPEMENT QUI EST LA CLÉ DE NOTRE SUCCÈS. »

P.D.G. d'Ubisoft



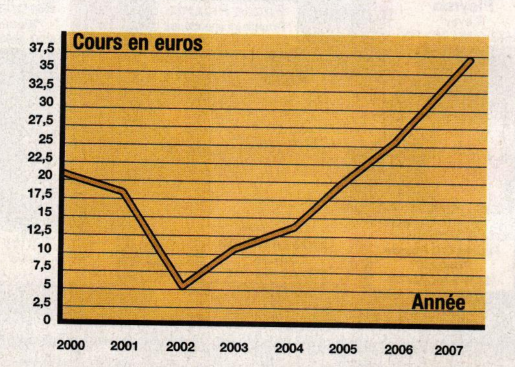
Une histoire d'actions



Au même titre que tout secteur d'activité produisant des marchandises commerciales et engrangeant des profits, le jeu vidéo est, depuis plusieurs années, présent sur les marchés des valeurs (ou actions) par le biais de ses entreprises phare. Ubisoft, Take 2, Activision, Atari ou encore Electronic Arts voient le cours de leurs actions varier d'un jour à l'autre, d'un mois à l'autre, au gré des annonces, rumeurs ou résultats trimestriels.

Détenir des actions ne signifie pas uniquement « avoir le droit de vendre et d'acheter » sur les places boursières, c'est surtout un titre de propriété, une part de l'entreprise. Propriété qui permet aux actionnaires les plus importants de siéger au conseil d'administration. Ce qui provoque certaines situations paradoxales, mais tout à fait légitimes dans le monde de la finance. Ainsi, EA détient près de 19,9 % d'Ubisoft, sans siéger au conseil d'administration, alors que l'éditeur américain bataille toujours ferme pour s'agrandir au Canada, en dépit de l'implantation de l'entreprise des frères Guillemot.

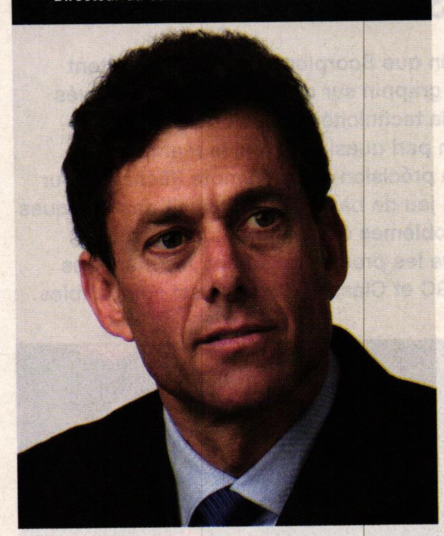
Depuis cette entrée d'EA dans le capital d'Ubisoft, les actions de l'éditeur français n'ont cessé de grimper. Si entre août 2002 et janvier 2005, la valeur de l'action se tenait entre 10 et 17 euros, avec l'annonce d'Electronic Arts (24 % de progression dans les jours qui suivent), elle a explosé des records, atteignant aujourd'hui, le 18 avril 2007, les 36,98 €, aidée par des résultats de troisième trimestre en hausse. « C'eut été presque une faute professionnelle pour Electronic Arts de laisser partir cette participation chez un concurrent », dixit un banquier d'affaires.



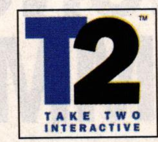
Zelnick Strauss

« LES REVENUS DU DEUXIÈME TRIMESTRE DEVRAIENT ENCORE DÉCROÎTRE DE 25 %. AVANT UNE VÉRITABLE REMONTÉE ! »

Directeur du conseil d'administration de Take Two



Take 2 en galère

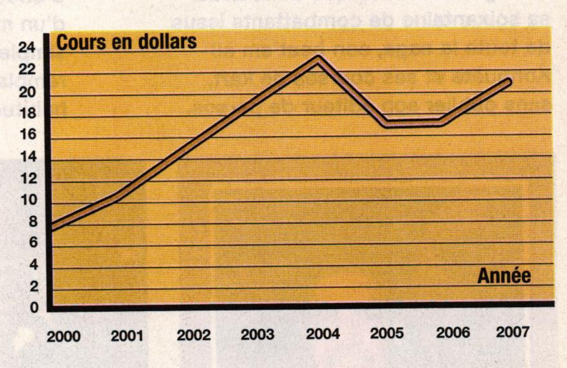


L'affaire Take 2 est encore différente par bien des points. Connu pour sa franchise phare (*GTA*), l'éditeur a vu ses actions jouer au yoyo. Si l'aspect provocateur et second degré de son jeu ne manque pas de faire parler de lui, c'est souvent en mal auprès des actionnaires qui ne voient pas d'un bon œil leurs valeurs être vilipendées par les mass media.

En outre, l'éditeur américain ne possède aucune licence forte et bien installée pour satisfaire leurs envies de croissance, les *GTA* ne sortant, au mieux, qu'une fois par an. Instable donc, Take 2. Trop au goût de ses principaux actionnaires, le fonds Oppenheimer, DE Shaw et SAC Capital Management (46 % des actions en tout) qui ont tout simplement remplacé Paul Eibler par Strauss Zelnick, ex-directeur général de la 20th Century Fox et de Crystal Dynamics, à la tête de l'entreprise. Ce qui n'a pas empêché un nouveau scandale d'exploser, à peine le trailer de *GTA IV* sorti. Chiffres gonflés ou stock-options antidatées, des événements antérieurs à 2003 ressortent et sont étudiés de près par la Securities and Exchange Commission (l'équivalent américain de notre Autorité des marchés financiers).

Il serait tentant de faire un parallèle avec l'affaire Enron (2001-2002). Ces événements n'ont pour le moment pas eu d'impact sur l'évolution de l'action, celle-ci se maintenant en progression (+20 %) depuis le début de l'année. D'ici trois à six mois, le conseil d'administration devrait proposer une nouvelle stratégie.

Croisons les doigts pour qu'elle ne change pas les fondements de la société !



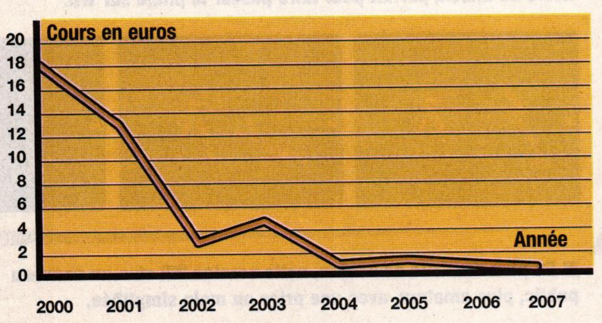
Le cas Infogrames/Atari



Le 5 avril 2007, Bruno Bonnell quitte l'entreprise qu'il a fondée en 1983 et mise en bourse en 1993. C'est l'arrivée de nouveaux actionnaires en septembre 2006 (BlueBay, fonds de recouvrement de créances), prenant 30 % des parts de l'entreprise et deux postes au conseil d'administration, qui a précipité le départ du cofondateur d'Infogrames. Après une hausse significative du prix de l'action (51,67 €) en février 2000, grâce à une O.P.A. audacieuse et réussie sur Accolade, Gremlin et GT Interactive, l'action d'Infogrames chute, atteignant 0,27 € en avril 2007.

La raison ? Les divers et nombreux achats (Atari, Shiny) de l'entreprise ont été financés à l'aide d'obligations (titre échangeable représentant la fraction d'un emprunt) convertibles en actions, dites OCEANE. Avec la chute de l'action, Infogrames n'aurait pu honorer sa dette, haute de 650 millions d'euros en 2003. Malgré un plan de restructuration de cette dette, achevé récemment grâce à la vente de nombreux actifs (licences et parts d'Atari), Bruno Bonnell n'a su convaincre les actionnaires de le laisser poursuivre son action. Il a aussitôt été remplacé par Patrick Leleu, ancien directeur général de Bouygues Telecom et de Noos. Le lendemain, le titre a aussitôt connu une hausse de 28,57 % à la Bourse de Paris.

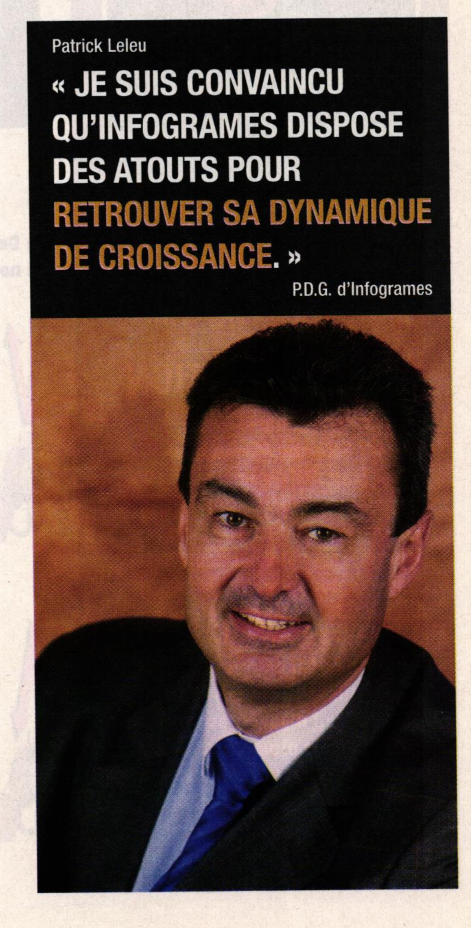
Après maints montages financiers pour rattraper sa situation, Atari/Infogrames, créée par Bruno Bonell devrait connaître des lendemains plus radieux.



Patrick Leleu

« JE SUIS CONVAINCU QU'INFOGRAMES DISPOSE DES ATOUTS POUR RETROUVER SA DYNAMIQUE DE CROISSANCE. »

P.D.G. d'Infogrames



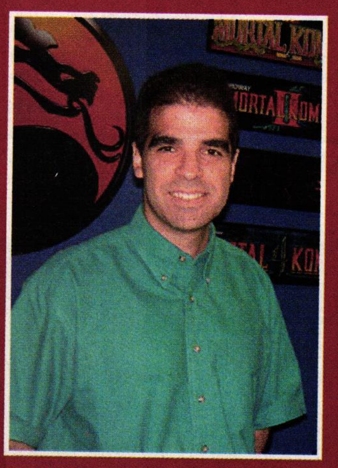
Machine Wii / **Éditeur** Midway / **Sortie** 15 juin 2007

KOMBATTRE AU NUNCHUK, TOUT UN PROGRAMME

AU RÉGIME SEC EN MATIÈRE DE BASTON, LA Wii AVEC MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON S'ENVOIE UNE BONNE DOSE DE GNONS. SAIGNANTS, S'IL VOUS PLAÎT !

Toujours en lice après quinze ans de carrière, *Mortal Kombat* monte à présent sur le ring de la Wii. Portage pur et dur de la version PS2, *Armageddon* débarque donc avec sa soixantaine de combattants issus de toute la saga, son beat'em all Konquête et ses courses de kart, sans oublier son éditeur de persos. Mais avec une nouveauté tout de même, le contrôle à la Wiimote.

Très instinctif (hormis les coups de base placés sur la croix directionnelle), il permet d'effectuer coups spéciaux et fatalités d'un mouvement de poignet. Des actions simples comme bas/haut ou arrière/avant remplacent ainsi les combinaisons habituelles. Une prise en main simplifiée, afin que Scorpion et sa bande mettent le grappin sur des joueurs peu habitués à la technicité des jeux de combat. Un pari quasi rempli si le manque de précision de la Wiimote (fâcheux pour un jeu de baston) n'entraînait pas quelques problèmes de timing ou de ratés. Mais que les pros se rassurent, les manettes NGC et Classique sont aussi compatibles.



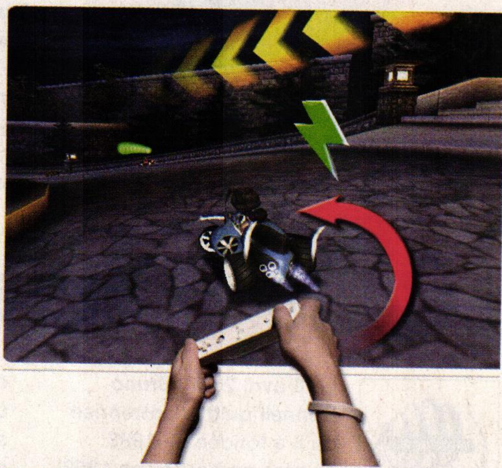
Ed Boon, co-créateur et programmeur en chef de *MK*, n'en a pas encore terminé avec sa série.

MORTAL KESTION

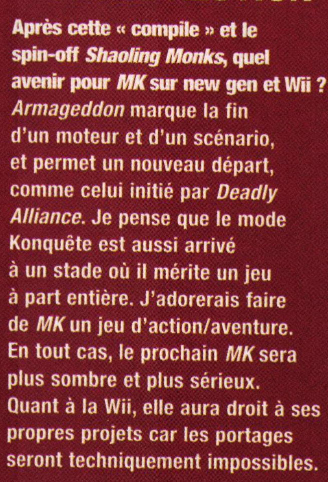
Après cette « compile » et le spin-off *Shaoling Monks*, quel avenir pour *MK* sur new gen et Wii ?
Armageddon marque la fin d'un moteur et d'un scénario, et permet un nouveau départ, comme celui initié par *Deadly Alliance*. Je pense que le mode Konquête est aussi arrivé à un stade où il mérite un jeu à part entière. J'adorerais faire de *MK* un jeu d'action/aventure. En tout cas, le prochain *MK* sera plus sombre et plus sérieux. Quant à la Wii, elle aura droit à ses propres projets car les portages seront techniquement impossibles.



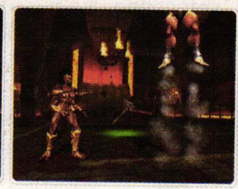
Des coups spéciaux très faciles à mémoriser pour le nouveau venu, mais pas toujours évidents à sortir.



Les courses de kart du mode Moteur Kombat peuvent se jouer à la Wiimote à l'horizontale, pour un meilleur feeling.











Un mélange de violence et de noirceur teinté d'un zeste de kitsch, parfait pour faire passer la pilule sur Wii.











En plus des fans de baston, cette version Wii vise un nouveau public, plus amateur, avec une prise en main simplifiée.

Le show de l'E3, c'est fini. Depuis cette année, le plus grand salon du jeu vidéo ne reçoit plus que les professionnels du milieu.

20 ANS DE SALONS

DEPUIS SES PREMIERS BABILLAGES, LE JEU VIDÉO A FAIT BOUGER DES MILLIERS DE PERSONNES DE PAR LE MONDE. VOICI L'HISTOIRE DE CES MANIFESTATIONS

Il fut un temps où le jeu vidéo, faute de mieux, squattait les allées du CES (Consumer Electronic Show) de Las Vegas, grand-messe mondiale de l'innovation technique, entre les fours à affichage LCD et les cafetières programmables. Une fois n'est pas coutume, c'est l'Europe qui lui accorda ses premières lettres de noblesse avec le défunt ECTS (European Computer Trade Show), qui se tint de 1988 à 2004, connaissant même deux éditions par an de 1992 à 1996. Officiellement destiné exclusivement aux professionnels de l'industrie, il fut également le premier à être envahi par des hordes de fans munis d'une bonne dose de débrouillardise et souvent de fausses accréditations, ce qui encouragea les exposants à orienter rapidement leur communication à destination du grand public.

Les États-Unis durent attendre 1995 pour que naisse enfin l'E3 (Electronic Entertainment Expo), malgré les réticences d'un Nintendo très attaché à son CES. Tout comme l'ECTS, l'E3 fut vite la cible des petits malins, bien décidés à contourner le monopole des professionnels sur l'événement. La réponse japonaise ne se fit pas attendre, avec l'instauration du Tokyo Game Show en 1996. La double stratégie du TGS, qui dès le début ouvrit ses portes au grand public durant deux journées endiablées, connut également son succès, avec deux éditions annuelles jusqu'en 2001, malgré le boycott de Nintendo qui préférait organiser son propre salon, le Nintendo Spaceworld, en marge du TGS. Si l'on en croit certaines rumeurs persistantes, Nintendo devrait être présent au TGS en septembre avec un énorme stand destiné à promouvoir *Dragon Quest IX* sur DS.

La perte de vitesse de l'ECTS vit l'avènement progressif d'un nouvel événement sur le Vieux Continent : la Games Convention de Leipzig, créée en 2002. Comme le TGS, la GC ouvre ses portes au grand public, ce qui lui valut l'affluence record de 183 000 visiteurs durant l'édition 2006.

Dans son sillage, la GC organise une conférence de développeurs (la GCDC) en plein essor – bien que moins dynamique que la Game Developers Conference californienne (créée en 1987 dans son salon par Chris Crawford) et ses passionnantes master class –, ainsi qu'un concert symphonique qui a accueilli certains des plus grands noms du milieu (Uematsu, Koshiro, Huelsbeck, etc.).

L'année 2007 sera décisive pour l'E3, réorienté à destination exclusive des professionnels (après des saisons 2005-2006 cacophoniques marquées par une invasion de bloggeurs), et qui sera complété par l'Entertainment for All Expo en octobre, permettant aux éditeurs de vendre leurs sorties de l'été au grand public. On notera également l'émergence de nouveaux salons comme l'Asia Game Show de Hong-Kong et la multiplication des tournois internationaux comme le World Cyber Games. Autant de témoignages d'une culture à la vitalité explosive, en pleine phase d'expansion...





Renaud
Testeur sur JeuxVideo.fr
921.600kms cumulés sous Gran Turismo, GTR2, Need for Speed, Ridge Racer, Test Drive et Burnout.
100% ACTU
jeuxvideo.fr
ON N'EST PAS DES PETITS JOUEURS !
WWW.JEUXVIDEO.FR : LE MAGAZINE DU JEU VIDÉO ET WWW.JEUXVIDEO.TV : LA WEB TV DU JEU VIDÉO

MANGAS DU MOIS

ABARA


© Glénat 2007

Après *Blame!*, Tsutomu Nihei continue dans le cyberpunk avec ce manga S.F. gore. Bénéficiant d'un crayonné très fin, inspiré et détaillé, *Abara* suit la confrontation de monstres mutants et d'êtres métamorphes. Après lecture de ce premier tome, l'histoire reste mystérieuse. Nul ne connaît les origines de ces créatures et on ne sait pas trop où l'auteur veut en venir. D'autant que nombre de planches n'ont pas de dialogues. Vision cauchemardesque de Nihei, *Abara* happe, étouffe et donne envie de lire le second volet.

Éditeur : Glénat / Prix : 6,50 €



GOLDEN WIND


© 1995 by Hirohiko Araki/SHUEISHA Inc.

Jojo's Bizarre Adventure est de retour ! La série qui a tant inspiré le manga et le jeu vidéo conte cette fois les aventures de Giovana Giorno, voyou désirant s'imposer dans la mafia. Même si ce volume est relativement fin, la qualité du papier ainsi que le sérieux de la traduction en font déjà un incontournable. La série démarre fort, on attend les prochains combats et le développement des Stand.

Éditeur : Tonkam / Prix : 4,50 €





LE CAS BLUE DRAGON

PREMIER JEU XBOX 360 À PERCER AU JAPON, QUELLE EST LA RAISON DE CE SUCCÈS ?

Début décembre 2006. Avec 80 000 unités vendues en une semaine, *Blue Dragon* marque sans conteste le meilleur lancement d'un titre 360 au Japon. Une réussite longtemps espérée par Microsoft, mais pas si hasardeuse. Car l'éditeur a profité d'un véritable buzz autour de ce titre, d'un battage marketing adapté au marché japonais. Ainsi, en marge de la sortie du jeu, deux mangas lui ont emboîté le pas pour asseoir la popularité du titre et créer un phénomène, qui continue aujourd'hui encore via une série télé et des cartes à jouer. Mais surtout, Microsoft a misé sur le bon cheval en collaborant avec le studio Mistwalker qui regroupe des noms à succès, capables d'offrir un contenu vidéoludique de qualité. Notamment le producteur Sakaguchi, très motivé pour associer son nom à un gros titre autre que *Final Fantasy*. Sans oublier que ce dernier s'intéresse énormément au jeu en ligne proposé par Microsoft et compte faire profiter *Blue Dragon 2* de ce service. Le géant américain a-t-il trouvé la formule pour s'immiscer sur un marché dit difficile ? Peut-être bien, c'est en tout cas ce que nous verrons avec le prochain gros titre de Mistwalker sur Xbox 360 : *Lost Odyssey*.



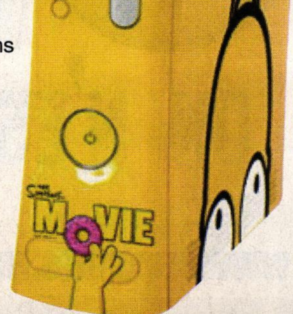
À peine le dessin animé a débuté sa diffusion au Japon début avril que les droits de la série ont trouvé acquéreur. L'éditeur Viz prévoit de diffuser les 51 épisodes aux États-Unis et en Europe.

COLLECTOR

XBOX 360 SIMPSONS EDITION
LES AMÉRICAINS SONT ENCORE PRIVILÉGIÉS

Non contents d'avoir droit à un Market Place mieux fourni en téléchargements et des prix plus intéressants et ce, à tous niveaux (jeux, consoles, accessoires, Xbox Live, etc.), les Américains nous narguent encore en ayant la possibilité d'acquérir une nouvelle version collector de la Xbox 360. Et pas des moindres puisqu'il s'agit d'une console Premium aux couleurs des Simpson, bien flashy et originale. Et pour nous autres, pauvres Européens, nous nous contenterons de cette seule image. Doh !





Machine Wii / Éditeur Capcom / Sortie 29 juin 2007

TREMBLEZ

RESIDENT EVIL 4: Wii EDITION UN « WiiMAKE » POUR NOUS FAIRE TRANSPIRER

Le mémorable survival-horror revient, magnifique et flippant à souhait, dans une édition qui fera le bonheur des possesseurs de Wii. Outre une prise en main à la Wiimote qui se veut intuitive et immersive quelle que soit l'action exigée, les développeurs nous annoncent que l'on pourra incarner la mystérieuse (et si sexy dans sa robe rouge) Ada Wang dans cinq chapitres inédits à la version Cube. Une raison suffisante de trépigner d'impatience pour les fans de la série…



MATOS

L'AIR EST VICIÉ ?

Le syndrome pad au beurre, vous connaissez ? Pour moins de 40 €, Logitech règle le souci en casant des ventilos dans son Chillstream. Agréable mais un peu bruyant, le pad ne possède par contre ni gyroscope ni touche PS. Oubliez donc les possibilités liées à ces fonctions. Le fil est quant à lui beaucoup trop court, rendant l'achat d'une rallonge quasi obligatoire. Bref, la bonne idée est submergée par les défauts. Bof.



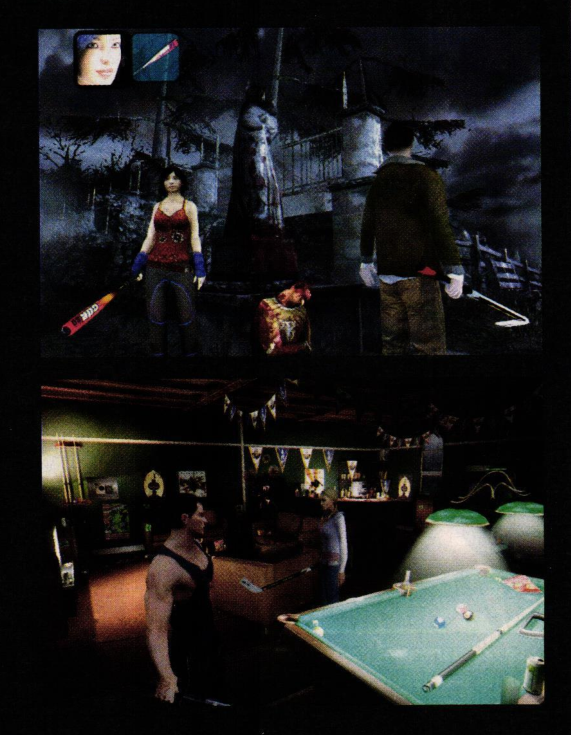
Machines PS2 et Wii / Éditeur Playlogic / Sortie Fin août 2007

L'ALTERNATIVE

OBSCURE 2 LE DERNIER SURVIVAL SUR PS2 ?

Suite directe du précédent volet, *Obscure 2* accommode toutes les recettes du survival-horror à la sauce teenage. Longtemps porté disparu, le titre d'Hydravision, développeur français, rejoue un gameplay qui lui avait plus ou moins porté chance précédemment. Véritable synthèse du genre, il assaisonne son univers d'une esthétique cradingue, grain 8 mm à l'appui, proche de *Silent Hill* tout en lorgnant du côté de *Resident Evil* pour l'action et sa multitude de mini-jeux et d'énigmes.

Avec sa caméra libre et ses deux joueurs affrontant les forces des ténèbres en même temps, *Obscure 2* attire le chaland, l'amateur de frissons. Plus violent, sanglant et flippant, épaulé par une atmosphère moite, humide et des chœurs enfantins en guise de berceuse morbide, cet épisode n'oublie pas l'humour avec quelques blagues potaches.
Une approche qui devrait trouver son public.



VU DANS LA PRESSE

NINTENDO AU TOP

Le *Time Magazine* a pour habitude de présenter un top des 100 personnes les plus influentes de l'année. Pour cela, la revue définit une liste de personnalités parmi lesquelles on trouve Shigeru Miyamoto. Après vote des lecteurs, ce dernier est considéré comme la neuvième personne la plus influente de l'année. Pour sûr, la Wii a définitivement changé l'image des jeux vidéo auprès du très grand public.

www.time.com



VIOLEUR VIRTUEL

Interface de chat (très) améliorée, *Second Life* permet même d'avoir des relations sexuelles virtuelles, avec le bon vouloir des intervenants. Malheureusement, une faille permettant de se passer de tout préliminaire a été découverte. Alerté par des cas de viols virtuels, le département de la justice belge a demandé à ses services de cybercriminalité un rapport sur le jeu.

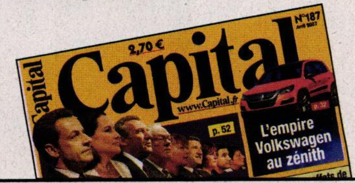
www.wired.com



MODÈLE DE RÉUSSITE

Très réactif afin de suivre au mieux les tendances du marché, Gameloft, leader européen du jeu sur mobiles, a fait l'objet d'une analyse très pointue dans le numéro d'avril de *Capital*. Ce qui n'était qu'une PME ayant frôlé à plusieurs reprises le dépôt de bilan s'est depuis développée d'une manière tout à fait incroyable et connaît un rythme de croissance annuel de 50 % ! Comme qui dirait : « Petit mais costaud. »

www.capital.fr



LA GUERRE VUE DU CIEL

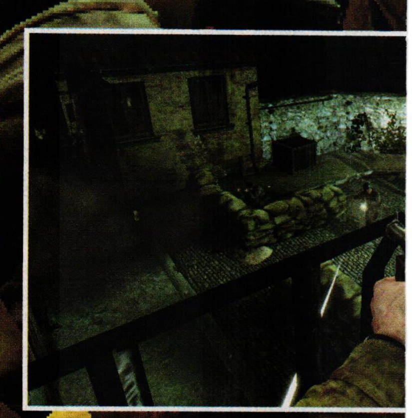
Si les phases de saut en parachute sont déterminantes pour la suite de la partie, puisqu'on y choisit la manière de débuter le niveau, leur gameplay reste rudimentaire. Au lieu d'une vraie simulation de saut, il s'agit simplement de lutter (sans effort) contre la pression de l'air pour s'orienter vers la zone souhaitée, avant d'ouvrir le parachute et se poser en douceur. Peu de sensations de vitesse ni challenge : une entrée en matière moins efficace qu'elle aurait pu l'être.







Le comportement des opposants semble moins prévisible que dans les précédents épisodes. De quoi régulièrement vous surprendre !

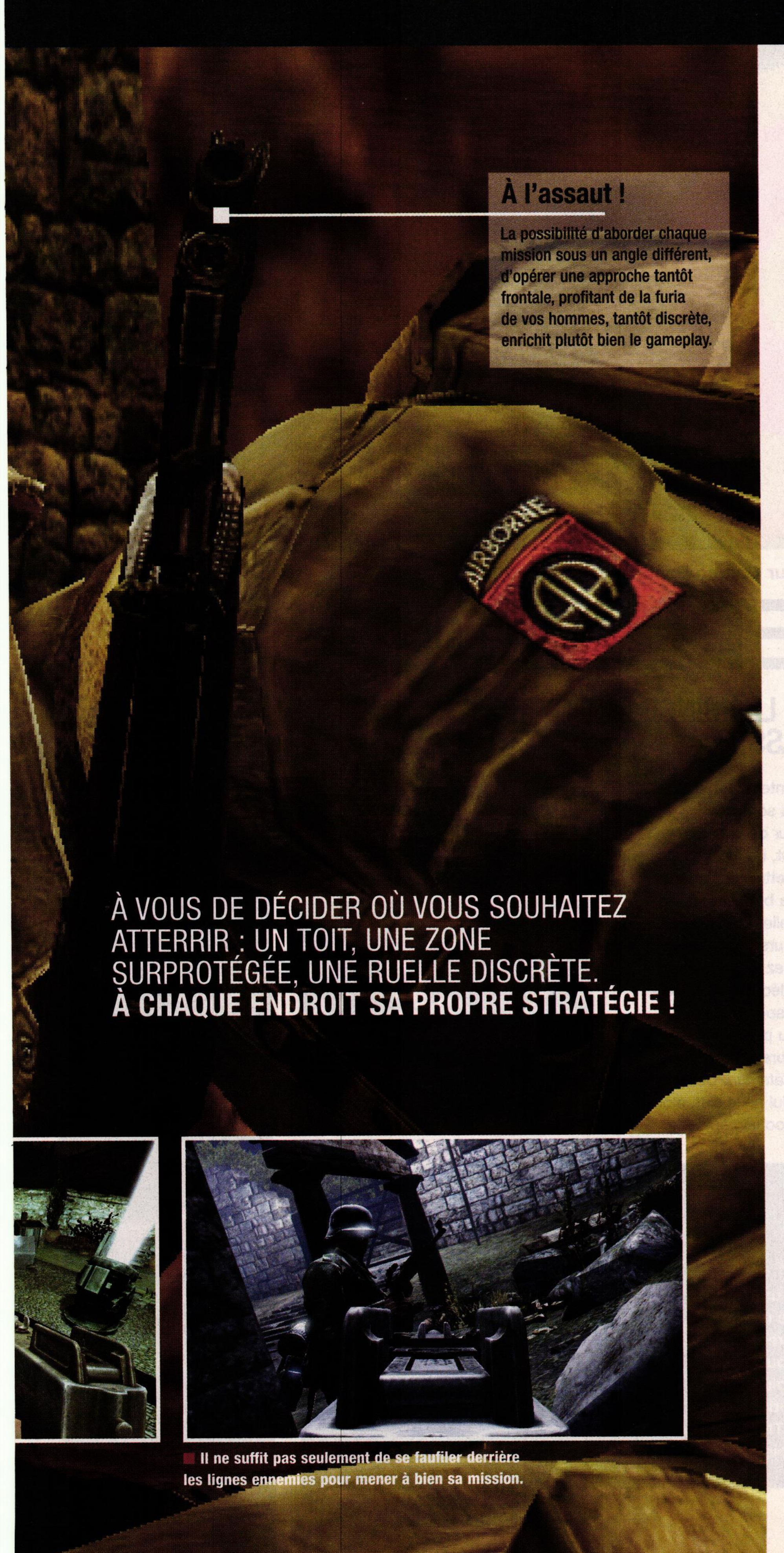


L'intelligence artificielle va dans le sens d'*Airborne* : immersion et liberté d'action.

Machines Xbox 360, PlayStation 3 et PC
Éditeur Electronic Arts / Sortie 24 août 2007

GUERRE OUVERTE

EN MISANT SUR LA LIBERTÉ D'ACTION, MEDAL OF HONOR: AIRBORNE SE DÉMARQUE DE SON RIVAL, *CALL OF DUTY*



À l'assaut !

La possibilité d'aborder chaque mission sous un angle différent, d'opérer une approche tantôt frontale, profitant de la furia de vos hommes, tantôt discrète, enrichit plutôt bien le gameplay.

À VOUS DE DÉCIDER OÙ VOUS SOUHAITEZ ATTERRIR : UN TOIT, UNE ZONE SURPROTÉGÉE, UNE RUELLE DISCRÈTE.
À CHAQUE ENDROIT SA PROPRE STRATÉGIE !

Il ne suffit pas seulement de se faufiler derrière les lignes ennemies pour mener à bien sa mission.

Pionnier du FPS historique, *Medal of Honor* s'est vu progressivement rattrapé par une série rivale, *Call of Duty*, qui lui a imposé de nouvelles normes : plus de spectaculaire, une action très linéaire, un ton volontiers larmoyant pour évoquer le sacrifice des « boys »...

Il devenait difficile de distinguer les deux concurrents, jusqu'à ce *Medal of Honor: Airborne*, qui redonne une identité à la saga initiée par Steven Spielberg. Au dirigisme de *Call of Duty 3*, qui enchaîne les morceaux d'anthologie comme autant d'attractions de fête foraine, *Airborne* réplique en mettant plus que jamais l'accent sur la liberté du joueur.

La méthode est simple : chaque mission commence par un saut à parachute, qui permet d'observer le niveau dans son entier, vu de dessus. Les points stratégiques apparaissent à l'œil nu : batteries antiaériennes, véhicules, bâtiments... À vous de décider où atterrir : un toit, une zone surprotégée, une ruelle discrète. À chaque endroit sa propre stratégie ! Une fois pied à terre, vous devez accomplir tous les objectifs (essentiellement de sabotage), mais dans un ordre forcément différent à chaque partie : un bon point pour la durée de vie. L'I.A. des ennemis et des alliés est à géométrie variable et s'adapte aux improvisations. Votre mobilité est totale. Aucun script n'impose un trajet prédéfini : vous pouvez enjamber les obstacles, choisir vos itinéraires... *Airborne* propose l'expérience d'un FPS multijoueur, mais en solo : on traverse la map en long, en large et en travers et on exploite le moindre détail du décor à des fins stratégiques. Cette liberté se traduit aussi par une action vraiment trépidante, voire chaotique, où tout le monde s'agite de part et d'autre et tire un peu au jugé. La confusion de la guerre nous explose au visage, en même temps que les éclats d'obus.

Bien que le gameplay reste inchangé, *Medal of Honor: Airborne* semble renouveler une série qui tournait en rond. Repos !


L'accumulation d'objets farfelus prendra, comme dans les précédentes versions, une ampleur galactique.

Machines Xbox 360 et PlayStation 3 / **Éditeur** Namco Bandai / **Sortie** Fin 2007

EFFICACE ET LOUFOQUE

BEAUTIFUL KATAMARI DAMACY LE PRINCE QUI ROULE N'A PAS FINI D'AMASSER

Que le joyeux désordre continue ! Le roi du cosmos a encore cassé l'équilibre de l'univers Katamari et c'est à son fils, accompagné de ses cousins, de rouler en accumulant tout un tas d'objets incongrus de plus en plus gros. Le principe, complètement idiot, ne va certainement pas changer d'un pouce, et on ne s'en plaindra pas. Ou juste un peu. Mais de savoir que ce volet s'affichera en 720p, pour une meilleure limpidité visuelle, et que les nouvelles compositions musicales seront une autre source de fous rires interminables suffit à ne pas sombrer du côté obscur de la critique.

Qui plus est, un mode multi en ligne permettra de s'adonner aux joies de la boule adhésive à grande échelle. Enfin, les développeurs ont fait une promesse assez réjouissante : du contenu téléchargeable sera rapidement disponible après la sortie du jeu pour enrichir encore et encore le monde loufoque de *Katamari*. De quoi s'agira-t-il ? Nul ne le sait, alors réponse au prochain épisode.

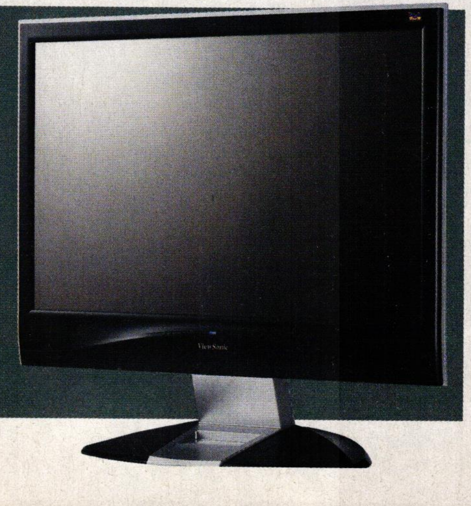




La direction artistique reste un modèle d'absurdité. On adore !

MATOS
ÉCRAN LCD FULL HD

Si vous n'avez pas les moyens d'investir dans une télé Full HD, le VX2435wm vient à point nommé. Ce moniteur de Viewsonic propose en effet une dalle comprenant toutes les fonctionnalités et connectiques requises pour profiter au mieux de votre matériel high-tech (24'', résolution max de 1920x1200, HDMI, haut-parleurs et caisson de basses intégrés, etc.). Ajoutez un adaptateur hertzien/TNT à votre PC et succombez au règne du Full HD pour moins de 700 €.

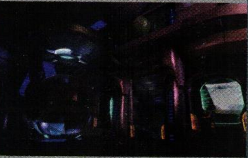


VIDÉO
HALO 3

Depuis le 16 mai, les plus chanceux d'entre vous ont pu commencer à goûter aux joies de la bêta multi du prochain blockbuster de Bungie. Pour les autres, voici quelques images tirées de cette version.

www.halo3.com










Machine Xbox 360 / Éditeur Ubisoft / Sortie Disponible

UBI SHOOTE LA 360

WARTECH SENKO NO RONDE, DES DUELS DE MECHAS POUR ILLUMINER LE CIEL DE LA 360



Très porté sur le shoot'em up, le studio G.rev (*Under Defeat* et *Border Down* sur Dreamcast) propose à la Xbox 360 un concept assez étrange : le mélange de shoot'em up et de jeu de combat.

Des robots géants s'affrontent dans des aires de jeu en 3D très libre, façon *Psychic Force*, en se balançant tout un arsenal de boulettes explosives. Le gameplay et l'atmosphère particulière devraient recueillir les suffrages des fans de japanimation. Quant à nous, on attendra le test pour se prononcer sur la qualité de ce titre.

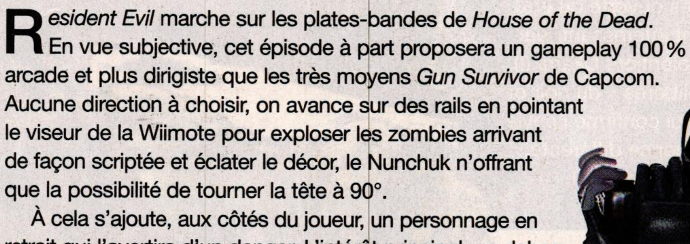
Machine Wii / Éditeur Capcom / Sortie Automne 2007

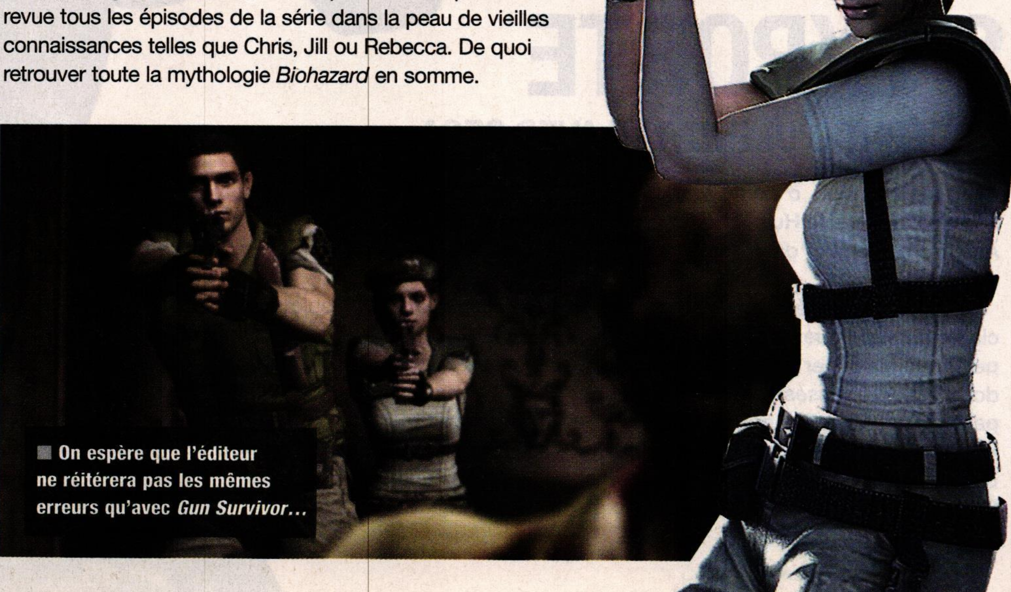
UN AIR DE DÉJÀ-VU

RETOUR AU SHOOT AVEC RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES. EST-CE VRAIMENT UNE BONNE IDÉE ?

Resident Evil marche sur les plates-bandes de *House of the Dead*. En vue subjective, cet épisode à part proposera un gameplay 100 % arcade et plus dirigiste que les très moyens *Gun Survivor* de Capcom. Aucune direction à choisir, on avance sur des rails en pointant le viseur de la Wiimote pour exploser les zombies arrivant de façon scriptée et éclater le décor, le Nunchuk n'offrant que la possibilité de tourner la tête à 90°.

À cela s'ajoute, aux côtés du joueur, un personnage en retrait qui l'avertira d'un danger. L'intérêt principal, en dehors du côté défoulant, réside dans le scénario. Vous serez invité à découvrir les raisons de la disparition d'Umbrella, responsable de la propagation du T-Virus. Vous pourrez ainsi passer en revue tous les épisodes de la série dans la peau de vieilles connaissances telles que Chris, Jill ou Rebecca. De quoi retrouver toute la mythologie *Biohazard* en somme.





On espère que l'éditeur ne réitérera pas les mêmes erreurs qu'avec *Gun Survivor*...

TESTS DVD

SATISFAISANTS

1 LITTLE MISS SUNSHINE

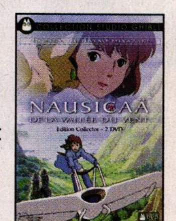
NOTRE AVIS
Cette délicieuse comédie de Jonathan Dayton et Valerie Faris a droit à une jolie édition DVD : image et son impeccables, quatre fins alternatives et de bons commentaires.



Prix env. 21 € ★★★★

2 NAUSICAA DE LA VALLÉE DU VENT

NOTRE AVIS
L'œuvre magistrale d'Hayao Miyazaki bénéficie d'un superbe traitement technique et propose moult bonus (un poil austères) pour redécouvrir cet incontournable.



Prix env. 25 € ★★★☆

3 JE VAIS BIEN, NE T'EN FAIS PAS

NOTRE AVIS
De nombreux bons points pour ce DVD : image soignée, son parfait, interview, making of, commentaires, scènes coupées, clip... On en a pour notre argent !

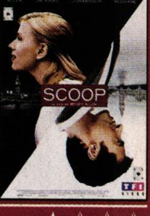


Prix env. 22 € ★★★☆

DÉCEVANT

SCOOP

NOTRE AVIS
Scarlett Johansson et Hugh Jackman brillent à l'écran dans cette très belle histoire de Woody Allen. Raison de plus pour regretter l'absence totale de suppléments !



Prix env. 20 € ★☆☆☆

HIGH-TECH

MINI À MAXI

L'iPod d'Apple, victime de son succès, dispose d'un catalogue d'accessoires s'étoffant de jour en jour. Ceux qui ont craqué pour la version vidéo pestent souvent contre la taille de l'écran de l'engin. Viewsonic a dû penser à eux (et au buzz), en intégrant à son dernier vidéoprojecteur un port compatible iPod. Le PJ258D (c'est le nom romantique de l'engin) permet ainsi de diffuser directement les vidéos et photos stockées dans l'iPod, mais malheureusement vous ne pourrez pas projeter vos jeux. De façon nettement moins anecdotique, vous disposerez surtout d'un vidéoprojecteur HD Ready à très bon prix.

Prix : 999 €



COUTEAU SUISSE

Multifonction, le C600 Pro d'Aiptek est un caméscope qui offre, en plus de l'enregistrement vidéo (6 millions de pixels), plusieurs fonctions comme la webcam, le baladeur MP3 ou le dictaphone ! Bien évidemment, il peut aussi faire office d'appareil photo. Des idées originales et plus ou moins bien venues donc. En revanche, sa capacité de stockage laisse un peu à désirer puisqu'il n'y a que 22 Mo intégrés et on ne peut inclure qu'une carte mémoire de 2 Go max. Malgré cela, le C600 Pro reste un produit original et abordable.

Prix : 199 €



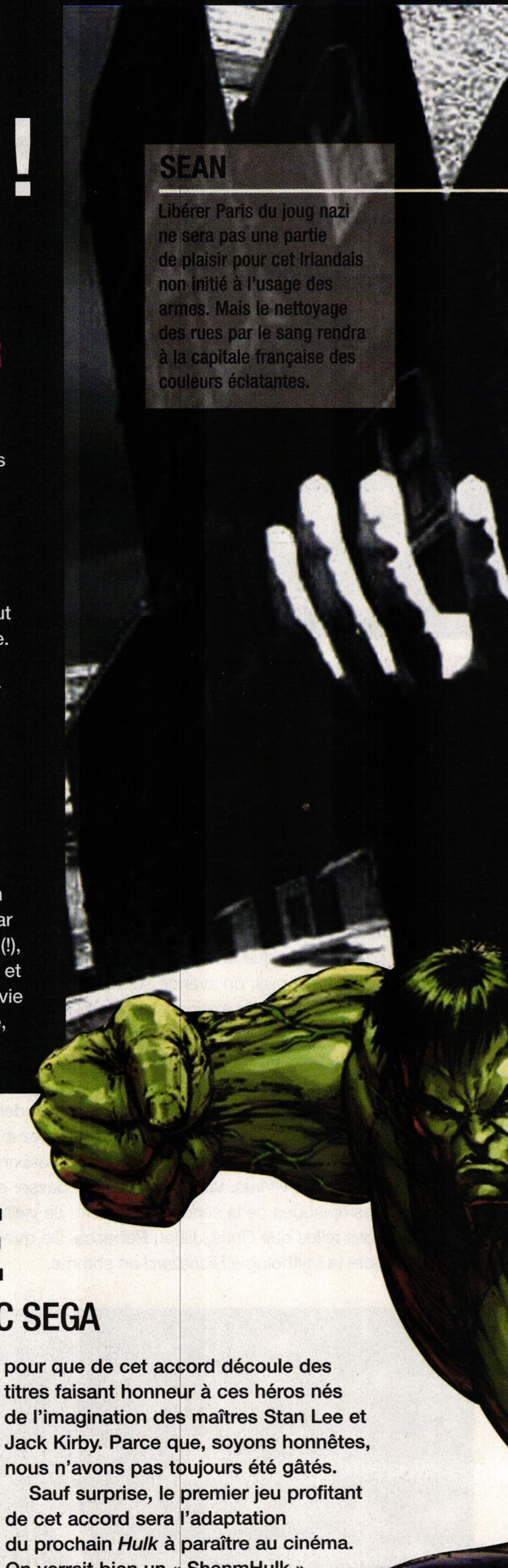
Machines Xbox 360 et PS3
Éditeur Pandemic Studios / Sortie 2008

ACHTUNG !

APRÈS L'INVASION EXTRATERRESTRE, PANDEMIC S'ESSAIE À LA RÉSISTANCE AVEC SABOTEUR

Le thème de la Seconde Guerre mondiale a certainement été exploité de fond en comble par le jeu vidéo, il sera toujours possible de proposer une forme différente pour mettre en scène cette funeste époque de notre histoire. Jeu d'action vu à la troisième personne prévu spécialement pour consoles new gen, *Saboteur* ne vous place pas dans la peau d'un soldat ou résistant surentraîné qui va venir à bout des nazis en jouant allègrement de sa sulfateuse.

Votre personnage est ici un simple civil, un Irlandais prénommé Sean. Sa vie va basculer lorsque les Allemands vont s'en prendre à ses amis. Avec pour seule idée de se venger, il va agir par des opérations coup de poing au cœur du réseau militaire germanique implanté dans Paris. Peu expérimenté dans l'art du combat, le héros la jouera infiltration pour zigouiller froidement du SS, en passant sans être vu par les toits d'une ville de lumière très ouverte ou en se fondant dans la foule. Élément intéressant, par un procédé visuel qui rappelle volontiers *Okami* (!), Sean fera passer les quartiers « libérés » du noir et blanc à la couleur. Un système qui confirme l'envie du studio de proposer une expérience différente, dont on attend des nouvelles impatiemment.



SEAN
Libérer Paris du joug nazi ne sera pas une partie de plaisir pour cet Irlandais non initié à l'usage des armes. Mais le nettoyage des rues par le sang rendra à la capitale française des couleurs éclatantes.

MARVEL S'EXPORTE

LE DÉBUT D'UNE IDYLLE AVEC SEGA

Après Iron Man, c'est au tour de l'incroyable Hulk, Thor et Captain America de tomber dans l'escarcelle de Maître Sega.

Comics comme éventuelles adaptations cinématographiques tirées de ces personnages super populaires pourront donc être transposés sur nos consoles par le géant japonais, confirmé comme « un des développeurs les plus innovants de l'industrie » par le président de Marvel, David Maisel himself. On croise les doigts pour que de cet accord découle des titres faisant honneur à ces héros nés de l'imagination des maîtres Stan Lee et Jack Kirby. Parce que, soyons honnêtes, nous n'avons pas toujours été gâtés.

Sauf surprise, le premier jeu profitant de cet accord sera l'adaptation du prochain *Hulk* à paraître au cinéma. On verrait bien un « ShenmHulk » – croisement improbable entre les deux univers –, ce serait bien original.

PEU EXPÉRIMENTÉ DANS L'ART DU COMBAT, LE HÉROS LA JOUERA SURTOUT **INFILTRATION** POUR ZIGOUILLER FROIDEMENT DU SS

Machine PSP
Éditeur Sega / **Sortie** 8 juin 2007

FLASH-BACK

CRAZY TAXI: FARE WARS DE LA COURSE POUR LES FANS DE DE NIRO ET NACERI

Encore un portage pour la PSP. Voilà qui ne nous surprend plus. Mais on ne va sûrement pas bouder l'arrivée en trombe des deux premiers volets de *Crazy Taxi* sur un UMD, tant la série a fait le bonheur des possesseurs de Dreamcast en son temps. Des courses folles dans des rues inspirées de New York ou San Francisco, avec des clients à mener à destination en faisant fi du trafic dense et du code de la route pour mieux se remplir les poches, ainsi que de nombreux mini-jeux hilarants, le tout sur une réalisation proprette et des riffs hard-rock : tout est là. Et même davantage, puisque Sega s'est aussi permis d'ajouter des parties en multi, où deux joueurs pourront coopérer ou s'affronter à bord de leur voiture jaune. On laisse tourner le compteur en attendant le test.



MATOS

FLINGUE ET MENOTTES POUR WiiMOTE

À tous les maladroits qui omettent d'enfiler la dragonne de leur Wiimote ou qui trouvent cette sécurité insuffisante pour éviter un jet malencontreux sur la télévision, voici l'accessoire qu'il leur faut. Un bracelet avec lanière de sûreté intégrée, celle-ci s'adaptant en longueur pour une prise en main optimale, agréable, du périphérique de Nintendo. Et surtout, cela peut éviter de nombreux et malheureux accidents. Un accessoire lumineux qui vous coûtera à peu près 5 € sur www.handhelditems.com.

Et pour à peine 10 € de plus, vous pourrez enfourner la télécommande et le Nunchuk dans le Wii Zapper Gun. Attendu de longue date, ce pistolet en plastique aura pour effet immédiat de vous immerger davantage dans les jeux de tir, voire de tripper comme au bon vieux temps sur *Duck Hunt* via la Virtual Console.

Nintendo Wii Zapper Gun (15 €) et Wii Sports Cuff (env. 5 €)

THE DARKNESS

LE NOUVEAU BÉBÉ DES CRÉATEURS DE RIDDICK ARRIVE ENFIN

Nous vous en parlions en détail à la rentrée dernière : le FPS de Starbreeze est prometteur, très prometteur. En vous plaçant dans la peau de Jackie Estacado, un tueur à gages doté de pouvoirs surnaturels, *The Darkness* promet une aventure riche en action et au background fouillé grâce à la participation de Paul Jenkins, l'auteur de la bande-dessinée éponyme dont elle est inspirée. On est relativement confiant connaissant le talent du studio, qui nous avait déjà offert un excellent *Chronicles of Riddick* sur la première Xbox. Mais cette fois, un mode multijoueur sera de la partie pour des affrontements qui s'annoncent peu conventionnels. Bref, la Xbox 360 et la PS3 peuvent s'attendre à bien commencer l'été !

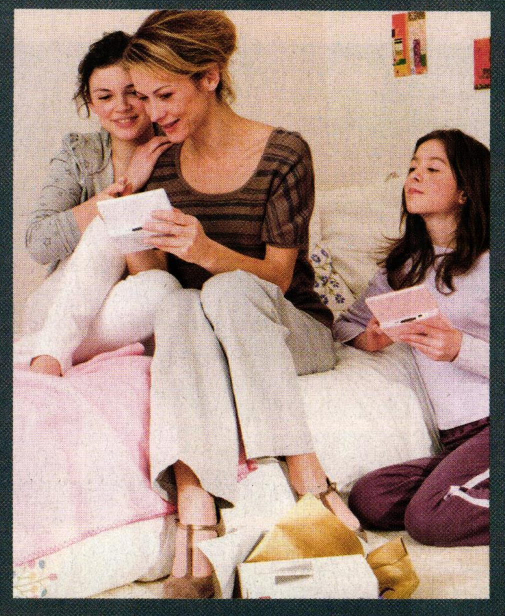


Glauque et inquiétant, l'univers de *The Darkness* ne fera pas dans la dentelle !

30 JOURS DE JEUX

LES DATES IMPORTANTES DU MOIS DE JUIN EN IMAGES

Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi
01	02	03	04
Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi
17	18	19	20

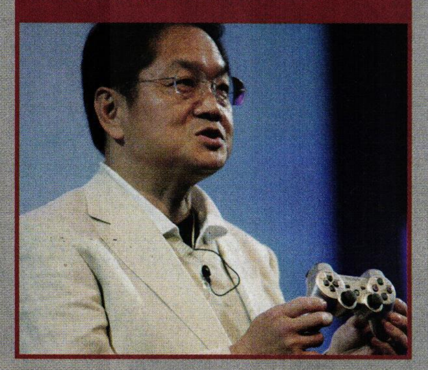


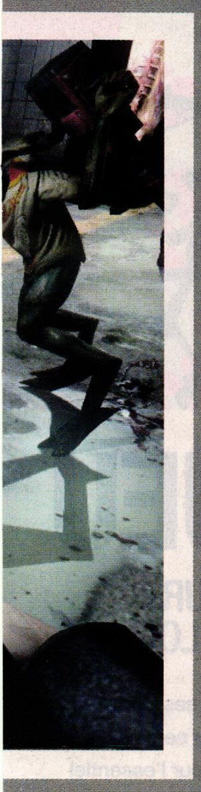
LE CADEAU DES MAMANS

C'est bientôt la fête des mères et, horreur !, vous n'avez toujours pas trouvé de cadeau et vous avez passé l'âge du collier de nouilles. Nintendo va vous sauver : la dernière campagne marketing de la marque nous rappelle que 44 % des possesseurs de DS sont des femmes. Si maman ne s'est jamais mise aux jeux vidéo, c'est le moment de réparer cette injustice ! En plus, elle pourra apprendre l'anglais et améliorer son Q.I. avec le *Prof Kawashima,* voire sa cuisine avec *Cooking Mama*. Une idée de cadeau à renouveler pour la fête des pères, histoire d'avoir un joueur de plus à la maison. Merci Nintendo !

AU REVOIR KEN

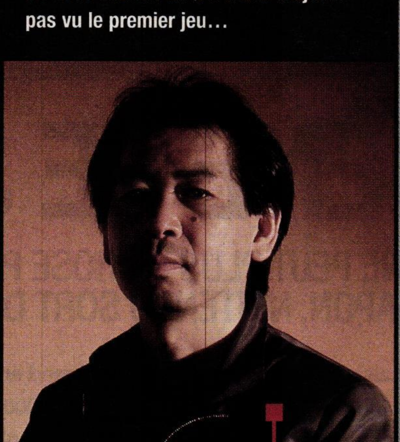
Ken Kutaragi, considéré comme le père de la PlayStation, quittera ses fonctions de président chez Sony CE, mais restera au conseil d'administration. Si Sony lui reproche son mutisme, le coût élevé de la production de la PS3 et les retards de fabrication lui auront été fatals.





YU SUZUKI

Bon anniversaire à Yu Suzuki qui fêtera ses 49 printemps le 10 juin prochain ! On lui doit notamment quelques-unes des plus grandes sagas Sega, dont *Space Harrier*, *Out Run*, *Virtua Fighter* et *Shenmue*. Il est aujourd'hui à la tête de Digitalrex, un studio qu'il a monté en 2003 et dont on n'a hélas toujours pas vu le premier jeu...



IDEF 2007 : LES PROS SE RÉUNISSENT

Quelques semaines après la clôture du Festival de Cannes, c'est le jeu vidéo qui s'invite sur la Croisette à l'occasion de l'Interactive & Digital Entertainment Festival. Mais attention, pas question pour les vacanciers en short d'aller essayer les dernières nouveautés, ici c'est business only ! Près de 400 acheteurs essentiellement français et italiens y sont attendus pour découvrir les produits à venir, signer des contrats et préparer déjà la fin d'année dans leurs linéaires. Et pour cette deuxième édition, le jeu vidéo sur téléphones mobiles aura la vedette. Plus d'infos sur le site officiel www.idefexpo.com.





Mardi 05	Mercredi 06	Jeudi 07	Vendredi 08	Samedi 09	Dimanche 10	Lundi 11	Mardi 12	Mercredi 13	Jeudi 14	Vendredi 15	Samedi 16
Jeudi 21	Vendredi 22	Samedi 23	Dimanche 24	Lundi 25	Mardi 26	Mercredi 27	Jeudi 28	Vendredi 29	Samedi 30		

TRUSTY BELL

UN NOUVEAU RPG POUR LA XBOX 360

Attention, le 14 juin, événement ! Nos amis japonais auront en effet la chance de pouvoir jouer à *Trusty Bell*, jeu de rôle développé par tri-Crescendo (qui a participé à *Baten Kaitos* sur GameCube) sur Xbox 360. Les premières images nous ont fait baver avec un univers graphique très prometteur, et le scénario nous mettant dans la peau de Frédéric Chopin trois heures avant sa mort s'annonce pour le moins original. Le jeu est attendu aux États-Unis, et en Europe on espère, sous le nom d'*Eternal Sonata* probablement avant la fin de l'année. D'ici là, si vous maîtrisez un peu le japonais, vous pourrez craquer en import (merci Internet !)



MARIO EN FORME

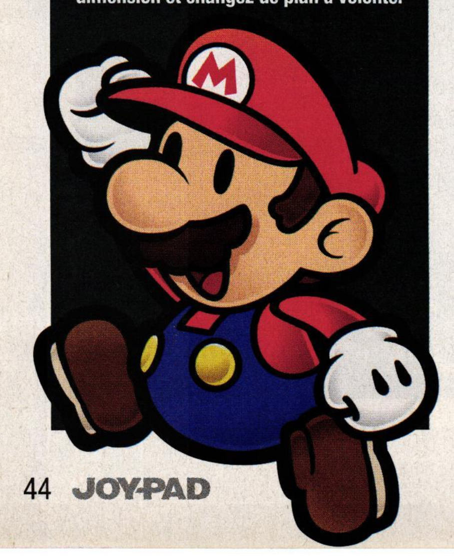
Le dernier bébé d'Intelligent Systems surprend par son abolition des transitions entre terrain et combat, par sa plate-forme 2D au gameplay presque classique où l'on retrouve les vieux réflexes hérités des anciens. Grâce à un super pouvoir limité dans le temps, Mario et ses compères basculent vers une 3D débridée, clé de la plupart des secrets du jeu. Grâce à sa foule de nouveaux pouvoirs et à son esthétique qui honore le pixel sous toutes ses formes, *Super Paper Mario* est bien armé pour séduire les fans. Initialement développé sur GC, *SPM* ne fait de la Wiimote qu'un usage très anecdotique, offrant pourtant quelques occasions de « freestyler » pour déclencher par exemple les réactions des spectateurs.



Un obstacle ou un ennemi apparemment infranchissable ?



Basculez dans la troisième dimension et changez de plan à volonté.



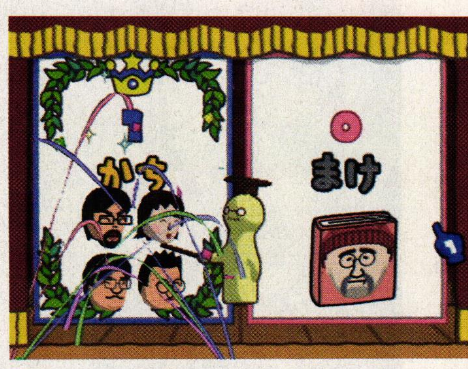
BIG N MÈNE LE JEU

DANS UN CONTEXTE ON NE PEUT PLUS MOROSE POUR L'INDUSTRIE DU JEU AU JAPON, NINTENDO SORT DU LOT

Depuis des semaines, le top japonais des ventes est squatté par Nintendo. Les ventes de DS connaissent une explosion subite, atteignant les 110000 exemplaires par semaine et causant des ruptures de stock répétées. Une performance à laquelle la sortie de *FF XII: Revenant Wings* n'est pas étrangère.

Après *Heroes of Mana*, voilà déjà le deuxième RTS signé Square et basé sur une belle licence. Le jeu a trouvé son public avec un total de 400000 ventes à la mi-mai. Les autres titres de la DS sont présents comme *Gyakuten Saiban 4* et *New Super Mario Bros.* (4500000 ventes) ou *Momotarô Dentetsu DS*. Le reste du top revient à la Wii (50000 exemplaires hebdomadaires, 4 fois plus que la PS3) et son *Super Paper Mario* qui connaît un décollage un peu tardif, avec plus de 350000 exemplaires à la mi-mai. La PS3, qui a récemment atteint les 2 millions d'exemplaires, stagne à 15000 unités par semaine et la PS2 rend enfin ses derniers râles d'agonie (environ 15000 par semaine, dont on soupçonne qu'il s'agit pour l'essentiel de remplacements de console défaillante).

L'honneur de Sony est sauf avec la PSP qui ne dépasse pourtant pas les 30000 unités par semaine, malgré la sortie de blockbusters comme *Final Fantasy: Anniversary Collection* ou *Final Fantasy Tactics: The Lion War*. Quant à la Xbox 360, avec un parc d'environ 350000 unités, il lui faut plus que jamais se battre pour survivre en territoire hostile.



La version Wii de *Cérébrale Académie*, qui fait bon usage des Mii, se taille une belle place dans le Top 10.



Retrouver l'univers et les persos de *FF XII* dans un jeu de stratégie qui choque, amuse mais surtout fonctionne.

ABONNEZ-VOUS À JOYPAD



Joypad (1 an /11 n°)	71,50 €*
Le jeu **FINAL FANTASY® XII** (version PlayStation® 2)	60,99 €**
Total	~~132,49 €~~

POUR VOUS

74€

SEULEMENT

soit près de **45%** de réduction

+

SQUARE ENIX.

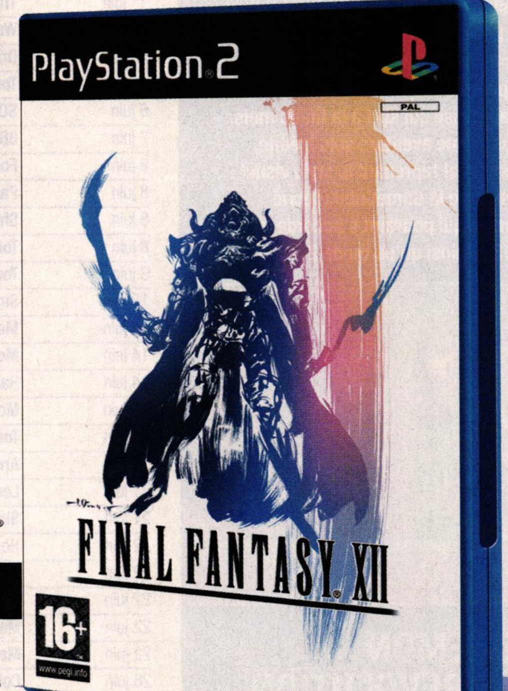


**Photo et jaquette de jeu non contractuelle, dans la limite des stocks disponibles.

LE DERNIER GRAND JEU DE LA PS2

Au risque de mettre en péril l'équilibre d'Ivalice, le puissant empire Archadien s'apprête à entrer en guerre contre son ancien ennemi, Rozarria.

Incarnez Vaan, un jeune homme qui a perdu toute sa famille pendant la guerre et qui rêve de liberté... mais la liberté a un prix et, avant de réaliser ses rêves, ce sont les attentes de toute une nation que Vaan devra exaucer.

BULLETIN D'ABONNEMENT

Future

P175

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYPAD - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☐ **OUI,** je m'abonne à **JOYPAD** pour **1 AN (11 N^{os})**
+ le jeu **FINAL FANTASY® XII** (version PlayStation® 2) pour **74 €** au lieu de **132,49 €***.

Je joins mon règlement à l'ordre de **FUTURE FRANCE** par :
❑ Chèque bancaire ou postal
❑ Carte n° ________________
Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ___
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mlle ❑ M. Nom* : ....
Prénom* : ....
Société : ....
Adresse* : ....
Code Postal* : ______ Ville* : ....
Adresse e-mail* : ....
Téléphone fixe* : ....
Téléphone portable* : ....
Date de Naissance* : __ __ ____ * Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ GameCube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo
❑ **OUI,** je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et des ses partenaires.

*Chaque numéro de JOYPAD est en vente au prix de 6,50€ (01/01/07). **Vous pouvez acquérir le jeu "**FINAL FANTASY® XII**" (version PlayStation® 2) au prix de 60,99 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement slon date de sortie du jeu dans le commerce (sortie prévue fin février 2007). ** Photos non contractuelles, dans la limite des stocks disponibles. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/06/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

LES IMPORTS À NE PAS MANQUER

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Machine **DS** Éditeur **Nintendo**
Sortie Japon **23 juin 2007**

On sait, c'est dur, mais le premier *Zelda* de la DS n'arrivera probablement pas chez nous avant la fin de l'année. Alors vous pourrez toujours vous consoler sur la version japonaise qui sort à la fin du mois. Au programme, une aventure solo inédite, jouable au stylet et reprenant le style visuel du *Wind Waker* de la GameCube (décrié à l'époque mais qui pourtant s'accorde très bien de la DS !), ainsi qu'un mode 2 joueurs.



POKÉMON BATTLE REVOLUTION

Machine **Wii** Éditeur **Nintendo**
Sortie États-Unis **14 juin 2007**

Une console Nintendo sans son cortège de bestioles à collectionner, ce n'est pas vraiment une console Nintendo ! Alors évidemment, les Pokémon se feront un plaisir de venir gambader sur Wii. Nos amis ricains pourront donc ce mois-ci s'adonner aux joies du jeu en ligne et utiliser leur DS pour interagir ou importer leurs personnages de *Pokémon Diamant* et *Perle*. Le jeu n'a pas encore de date de sortie européenne, mais il devrait débarquer avant Noël.



LES SORTIES DE JUIN

VOICI TOUS LES JEUX QUI SERONT DISPONIBLES EN MAGASIN CE MOIS-CI. PRÉPAREZ LA CB !

Date	Titre	Machines
1er juin	Crazy Frog Racer	DS
1er juin	Shadowrun	Xbox 360/PC
1er juin	The Shield	PS2/PC
1er juin	Wario: Master of Disguise	DS
5 juin	Driver: Parallel Lines	Wii
5 juin	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	PS3/PSP
6 juin	SOCOM: US Navy SEALs Fireteam Bravo 2	PSP
7 juin	8Ball Allstars	DS
8 juin	Forza Motorsport 2	Xbox 360
8 juin	Pangya! Golf with Style	Wii
8 juin	Shrek le Troisième	multi
8 juin	Tony Hawk's Downhill Jam	PS2
8 juin	Tony Hawk's Project 8	PSP
13 juin	SingStar Pop Hits	PS2
14 juin	Meteos: Disney Magic	DS
14 juin	Monster Madness: Battle for Suburbia	Xbox 360/PC
14 juin	Raw Danger	PS2
15 juin	Mortal Kombat Armageddon	Wii
15 juin	Tomb Raider Anniversary	PSP
21 juin	Armored Core	PS3/Xbox 360
21 juin	Les Sims 2 : Animaux & Cie	Wii
21 juin	Sim City DS	DS
22 juin	Hot Pixel	PSP
22 juin	Hours of Victory	Xbox 360
22 juin	Kirby Mouse Attack	DS
22 juin	Mario Party 8	Wii
22 juin	Metroid Prime Pinball	DS
28 juin	Colin McRae: DIRT	Xbox 360/PC
28 juin	La Famille Cosmic	Wii
28 juin	Overlord	Xbox/Xbox 360/PC
28 juin	The Settlers II	DS
29 juin	Final Fantasy VI Advance	GBA
29 juin	Resident Evil 4 Wii Edition	Wii
29 juin	Tenchu Z	Xbox 360
29 juin	The Darkness	Xbox 360/PS3
N.C.	Alien Syndrome	Wii/PSP
N.C.	Crazy Taxi: Fare Wars	PSP
N.C.	Death Jr.: Science Fair of Doom	DS
N.C.	Naruto: Uzumaki Chronicles	PS2
N.C.	Two Worlds Xbox	Xbox 360

JUILLET/AOÛT

Juillet	Harry Potter et l'Ordre du Phénix	multi
11 juillet	Singstar	PS3
20 juillet	Transformers le jeu	multi
20 juillet	Transformers Decepticons	DS
20 juillet	Transformers Autobots	DS
27 juillet	Worms: Open Warfare 2	DS
24 août	Medal of Honor Airborne	PS3/Xbox 360/PC
N.C.	Guilty Gears Dust Strikers	DS
N.C.	Guilty Gears Judgement	PSP
N.C.	Call of Juarez	Xbox 360
N.C.	Jam Sessions	DS
N.C.	Ratatouille	multi
N.C.	Stuntman: Ignition	Xbox 360/PS3/PS2
N.C.	Virtua Fighter 5	Xbox 360



SEPTEMBRE

6 sept.	Brunswick Bowling	PS2/PSP/Wii
6 sept.	Fishing DS	DS
6 sept.	Izuna	DS
6 sept.	World Championship Cards	PS2/PSP
13 sept.	World Championship Poker Featuring Howard Lederer	Wii
N.C.	Blacksite: Area 51	Xbox 360/PS3/PC
N.C.	Coded Arms Contagion	PSP
N.C.	Half-Life 2: Orange Box	PS3/Xbox 360
N.C.	Mass Effect	Xbox 360
N.C.	Moto GP '07	Xbox 360/PC
N.C.	Obscure II	PS2/Wii/PC
N.C.	Scarface: The World is Yours	Wii
N.C.	Steel Horizon	PSP/DS
N.C.	Stranglehold	Xbox 360/PS3/PC

LES BONNES AFFAIRES DU MOIS

DRAGON QUEST : L'ODYSSÉE DU ROI MAUDIT

Machine **PlayStation 2**
Éditeur **Square Enix**
Prix **30 €** Sortie **28 juin 2007**
Un peu plus d'un an après sa sortie, le jeu de rôle de Square Enix reste une référence du genre sur PS2. Avec ses combats passionnants, son univers immersif et son charme old school, il ne fait que devenir encore plus incontournable grâce à l'attrait de son prix qui est divisé par deux ! Quelques dizaines d'heures de plaisir à ce tarif, ça ne se refuse pas !



KINGDOM HEARTS 2 Platinum
Machine **PS2** Éditeur **Square Enix** Prix **20 €** Sortie **14 juin 2007**
Pour la seconde fois, Square mixe ses persos à ceux de Disney pour un mélange qui fonctionne à merveille.



WWE SMACKDOWN! VS RAW 2007 Classic
Machine **Xbox 360** Éditeur **Microsoft** Prix **20 €** Sortie **22 juin 2007**
THQ propose la crème du catch new gen pour un billet de vingt euros : huilez votre torse, le combat commence !

FIN 2007

Octobre	Les Rois de la Glisse	multi
19 oct.	GTA IV	PS3/Xbox 360
N.C.	À la croisée des mondes	multi
N.C.	Army of Two	PS3/Xbox 360
N.C.	Assassin's Creed	PS3/Xbox 360
N.C.	Battlefield: Bad Company	PS3/Xbox 360
N.C.	Boogie	Wii
N.C.	Brothers in Arms Hell's Highway	PS3/Xbox 360
N.C.	Burnout Paradise	PS3/Xbox 360
N.C.	Castlevania: The Dracula X Chronicles	PSP
N.C.	Clive Barker's Jericho	PS3/Xbox 360/PC
N.C.	Dewy's Adventure	Wii
N.C.	Driver 76	PSP
N.C.	Frontlines: Fuel of Wars	PS3/Xbox 360/PC
N.C.	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	PS3/PSP
N.C.	GoPets	DS
N.C.	GTR	Xbox 360
N.C.	Haze	PS3/Xbox 360
N.C.	Hellboy	PS3/Xbox 360/PSP
N.C.	Juiced 2: HIN	multi
N.C.	Konami Arcade Classics	DS
N.C.	Mario & Sonic at the Olympic Games	Wii/DS
N.C.	Mercenaries 2: World in Flames	PS2/PS3/Xbox 360/PC
N.C.	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	PS3
N.C.	My Sims	Wii/DS
N.C.	Naruto	Xbox 360
N.C.	NBA 2K8	PS3/Xbox 360
N.C.	NHL 2K8	PS3/Xbox 360
N.C.	NIGHTS	Wii
N.C.	Rock Band	PS3/Xbox 360
N.C.	Sega Rally	PS3/Xbox 360
N.C.	Silent Hill Origins	PSP
N.C.	SKATE	PS3/Xbox 360
N.C.	Sonic Rush Adventure	DS
N.C.	The Club	PS3/Xbox 360
N.C.	The Wheelman	PS3/Xbox 360/PC
N.C.	Tiger Woods PGA Tour 08	multi
N.C.	Timeshift	Xbox 360/PC
N.C.	WWE Smackdown! vs RAW 2008	multi



ON ATTEND

MASS EFFECT

Machine Xbox 360 Éditeur Microsoft
Sortie Septembre 2007
On l'attendait pour juin, mais le nouveau jeu de rôle des créateurs de *Star Wars: Knights of the Old Republic* devrait arriver à la rentrée. Un univers aux influences multiples, de *Star Wars* à *Star Trek*, des graphismes à tomber avec notamment des personnages très expressifs, une liberté d'action toujours aussi enivrante : si toutes les promesses sont tenues, et on fait confiance à Bioware, on obtiendra un des jeux phare de la Xbox 360 !



VIRTUA FIGHTER 5

Machine Xbox 360 Éditeur Sega
Sortie Été 2007
Présenté à l'origine comme une exclu PS3, *Virtua Fighter 5* a aussi été annoncé sur Xbox 360. Il faudra attendre la fin de l'été, mais on sait que Sega ne chôme pas et enrichit cette version : mode entraînement plus complet, I.A. renforcée, graphismes plus léchés… Et le jeu en ligne ? Ne rêvez pas, c'est peu probable vu l'exigence d'un tel jeu en termes de qualité de connexion pour assurer une équité totale entre les joueurs.

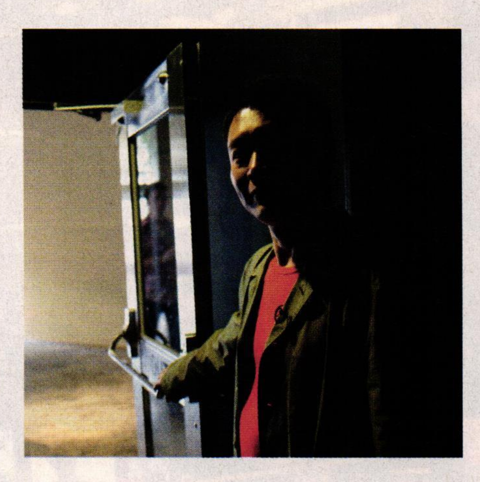


SINGSTAR

Machine PlayStation 3 Éditeur Sony CEE
Sortie 11 juillet 2007
Ce n'est peut-être pas le jeu le plus impressionnant, mais sûrement l'un des plus fun pour une soirée entre potes. *SingStar* s'offre un lifting new gen avec clips en haute définition et possibilité d'acheter des titres via le PlayStation Store. Finies les atrocités imposées sur les compiles PS2, vous pourrez constituer votre propre playlist. En espérant que le choix sera large dès le lancement et qu'on aura droit à des micros sans fil !



PLANÈ



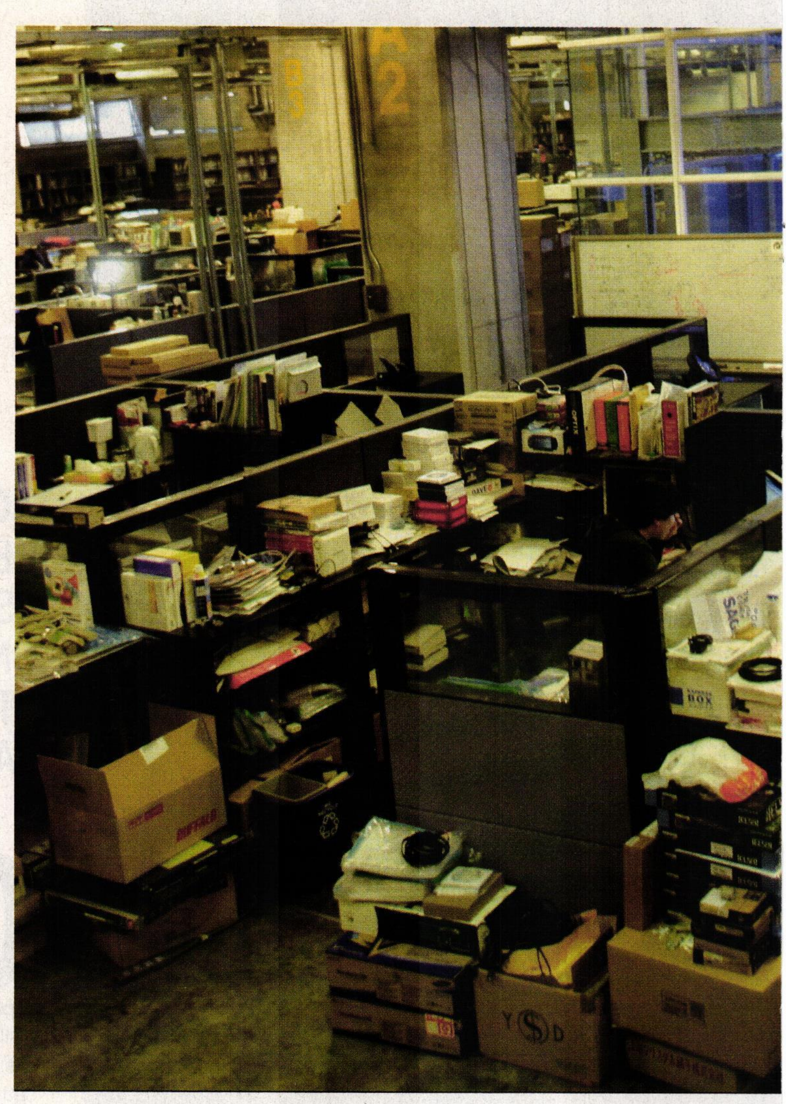
NOUS RENDRE CHEZ POLYPHONY, RENCONTRER KAZUNORI YAMAUCHI, ESSAYER LE PROCHAIN *GRAN TURISMO*... UN PROGRAMME IMPENSABLE, ET POURTANT... RÉCIT D'UNE JOURNÉE PAS TOUT À FAIT ORDINAIRE !

Reportage Laurent Deheppe / Photographe So Kuramachi

C'est bien une Porsche GT3 blanche qui vient de tourner au coin de la rue. Au volant, Kazunori Yamauchi, le concepteur de la série *Gran Turismo*. Il est 14 h 15 dans la capitale japonaise, et le bolide pénètre dans l'ascenseur d'un immeuble blanc immaculé. Quelques secondes plus tard, il rejoint l'une des deux Ford GT que le patron possède sur le toit de l'édifice.

Il y a un mois, nous apprenions que Polyphony acceptait de nous ouvrir ses portes. Depuis des semaines, nous savourons, et le mot est faible, cette chance qui nous est offerte. La Porsche vient tout juste de s'immobiliser. Jean, t-shirt orange, « Kaz » nous salue humblement. On apprend qu'il devait au même moment se rendre à une réunion au sommet, et filer juste après en vacances. Mais le maître des lieux est là... juste pour nous. L'excitation nous gagne avant de franchir la porte du studio. Le stress et les doutes aussi : pourrons-nous tout photographier ? L'entretien avec Kazunori durera-t-il plus d'un malheureux quart d'heure ? Le programme prévu sera-t-il respecté ? Nous montons dans l'ascenseur.

TE GT



Trois étages plus bas, nous pénétrons dans le Saint des Saints. Un endroit façon loft à l'architecture industrielle. Notre photographe, notre traductrice et notre pilote nous attendent. Pour l'occasion, nous avons demandé à Benoît Tréluyer, champion en titre de Formule Nippon, pilote Nissan en Super GT et pilote aux 24 heures du Mans 2007 sur la Pescarolo, de se joindre à nous. « C'est la première fois que je viens chez Polyphony. C'est un endroit de fous ! », nous lâche-t-il tout sourire. De fous... d'automobile, sans aucun doute ! Polyphony est un studio sans nul autre pareil. Un studio hors norme où tout est dédié à la « caisse ». Des catalogues de voitures s'empilent ça et là, les étagères croulent sous les livres dédiés aux quatre roues, des maquettes envahissent les bureaux, sans compter les casques, croquis... un véritable hymne à l'automobile.

TOUS LES ÉCRANS DES ORDINATEURS SONT ALLUMÉS, ON ENTREVOIT **LES MODÉLISATIONS DES NOUVEAUX CIRCUITS**, LES VOITURES INÉDITES, LES FUTURS PACKAGINGS

VISITE DES LIEUX

15 heures : nous débutons la visite. Kazunori Yamauchi fait office de guide. Il y a pire comme accompagnateur... ! Au détour des allées, nous avons la sensation de vivre quelque chose d'unique.

Nos yeux ne savent plus trop où se poser ! À l'intérieur d'un des box, je remarque un logo *Gran Turismo 5*... Pas de doute, ils ne nous cacheront rien ! Tous les écrans des ordinateurs sont allumés, on entrevoit les modélisations des nouveaux circuits, les voitures inédites, les futurs packagings... Ne perdons pas une miette de ce spectacle à des années-lumière des visites de studios traditionnelles : un timing très précis, une visite très guidée, un coup à boire de circonstance et retour en France avec, la plupart du temps, des consignes strictes pour la rédaction de l'article.

À RETENIR

- Toutes les voitures et tous les circuits de GT4 seront présents dans le nouveau GT
- Possibilité de téléchargement de nouveaux circuits et voitures
- Quatre positions de pilotage
- Des dégâts sur les voitures de course
- L'ensemble de la gamme Ferrari + des F1
- Nouveau tracé en ville
- Nombre de concurrents en online : de 12 à 20
- Une météo évolutive



Partout dans les allées, des petits box abritent toutes les fiches techniques de l'ensemble des voitures du monde.

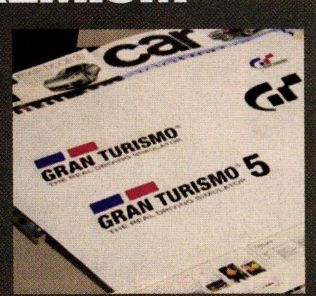
Le patron nous explique alors que le studio peut vivre en totale autarcie. Pour appuyer ses propos, il nous ouvre la porte d'une grande pièce vitrée : des instruments de musique, des machines de torture pour abdos et cardio trônent sur une estrade, des consoles de jeu sont disposées dans un coin, au fond une bibliothèque remplie de livres, de DVD, de revues… « Tout est conçu pour que chacun puisse se détendre. La plupart du temps, à l'aboutissement d'un jeu, donc en période très tendue, mes collaborateurs préfèrent rester sur place. Ils ont ainsi une cuisine, des douches, des chambres et même une machine à laver à disposition ! »

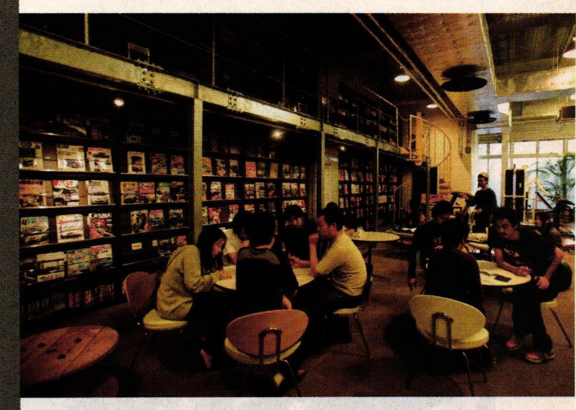
La visite se poursuit. Kazunori ouvre quelques tiroirs, en extirpe des prospectus et nous explique que pour modéliser les voitures,

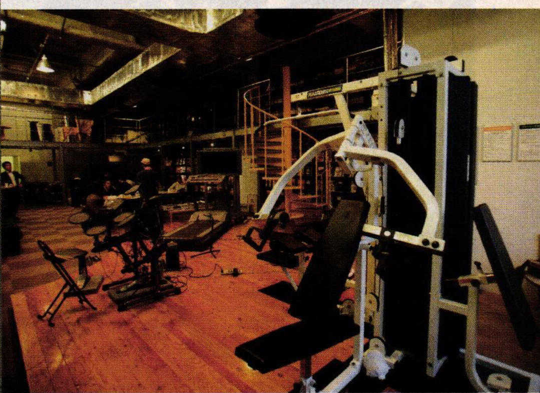


GT HD CLASSIC OU PREMIUM

Comme nous l'a expliqué Kazunori Yamauchi, nous pourrons fabriquer notre propre *GT* via le PSN. Tout *GT4* sera téléchargeable en HD, mais il faudra télécharger les circuits et les voitures susceptibles de vous intéresser. Pas de confirmation en ce qui concerne le prix ou même le mode opératoire. En ce qui concerne le premium, ce sera un *GT HD* « concept », même si ce nom n'est pas encore retenu, avec deux circuits en plus et une trentaine de voitures. Bien sûr, nous attendons de voir quelles seront les nouvelles caisses : seule certitude, l'ensemble de la gamme Ferrari. Pour Porsche et Lamborghini, pas de confirmation.





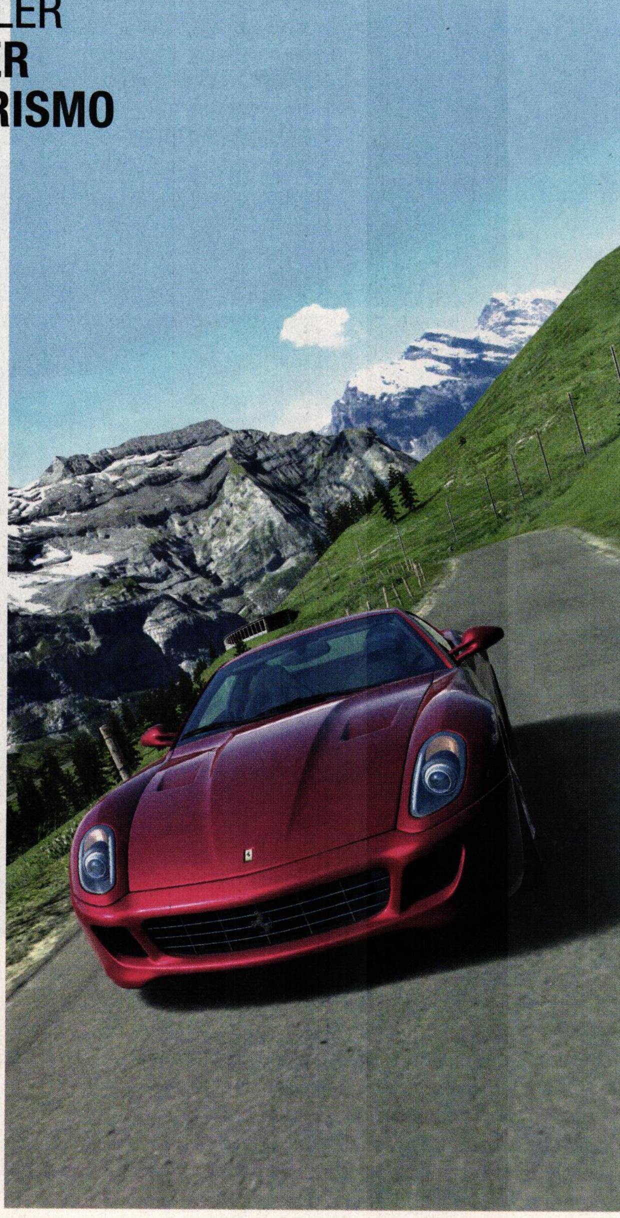






DÉTENTE

Dans cette partie du studio, il est possible de se relaxer, jouer de la musique, regarder des DVD, etc. De plus, vous trouvez ici une grande partie des revues automobiles éditées dans le monde. Le premier étage est dédié aux livres de voyage et à la vidéothèque. En bas : la partie technique du studio où sont créés les outils de développement pour le jeu.

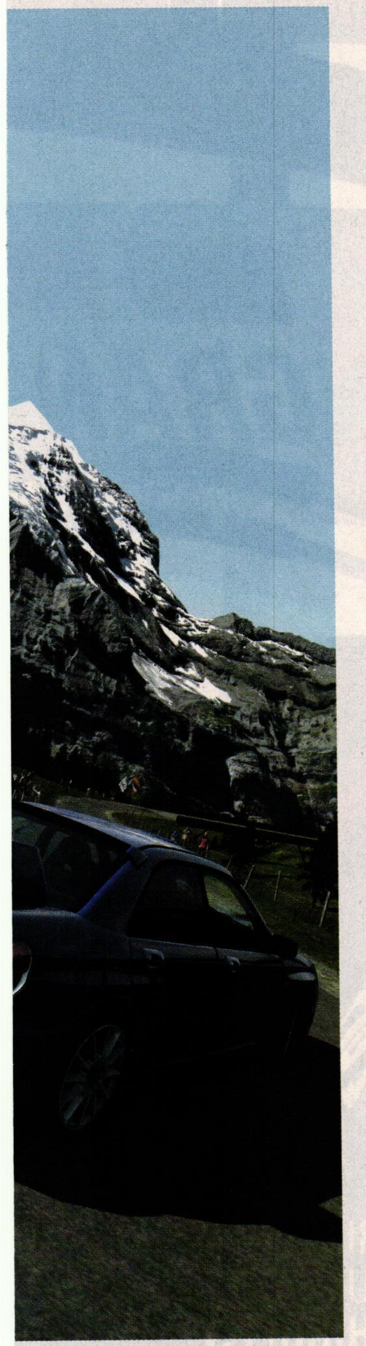

ILS SONT 120 À TRAVAILLER ICI, **120 POUR FABRIQUER LE PROCHAIN GRAN TURISMO**

POSTE DE PILOTAGE

Il y a des jours où la chance est au rendez-vous ! Avant notre arrivée, il n'était pas prévu que l'on puisse essayer *GT*. Et pourtant, nous avons pu tourner sur le mythique circuit du Nürburgring avec une 350Z GT500. Sur un écran de 46 pouces en Full HD, les sensations sont forcément présentes. *GT HD* a été développé pour être joué au volant, c'est pourquoi chaque version est testée avec différents modèles pour obtenir des données de comparaison. Dans le même registre, quatre écrans sont branchés en ligne pour étalonner le jeu suivant les modèles de moniteurs.




C'est à cet endroit que Kazunori Yamauchi teste *GT* durant la phase de développement.



ils s'appuient sur les fiches des constructeurs. On découvre que toutes les caractéristiques de toutes les voitures du monde sont rangées, classées et conservées précieusement. De la 406 à la Ford GT, en passant par la dernière Audi TT, elles sont toutes là. Depuis que nous déambulons, une imposante cage de verre centrale illuminée par des néons bleus n'a pas échappé à notre attention. Kazunori met fin à nos interrogations : il s'agit d'un serveur géant (et pour cause, c'est le quatrième plus gros du Japon) qui tourne 24 heures sur 24 pour gérer l'ensemble des données. Des constructeurs viennent également ici, stocker et consulter des informations. Impossible d'y pénétrer sans pass. Petite anecdote au passage : ce monstre de verre étant climatisé en permanence, le maître, grand amateur de vin, en profite pour y entreposer... ses grands crus. Une cave pour le moins insolite en somme...

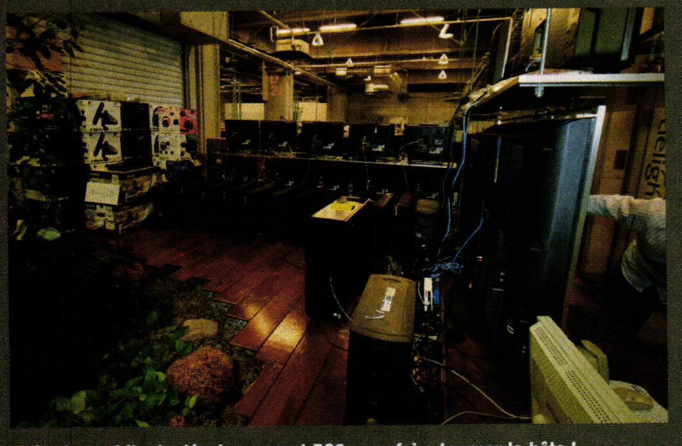
Au fur et à mesure que nous progressons dans les locaux, nous nous apercevons que chaque box est personnalisé. Les membres de l'équipe possèdent en effet leur propre espace de vie avec, pour la plupart d'entre eux, trois à quatre moniteurs par bureau, mais aussi des souvenirs rapportés des nombreux voyages, telle cette chemise dédicacée de Sébastien Loeb ou encore le casque du pilote de Formule 1 Eddie Irvine... Ils sont 120 à travailler ici, 120 pour fabriquer le futur *Gran Turismo*. Aucun d'entre eux n'a quitté le navire depuis le début de l'aventure. L'équipe s'est plutôt étoffée : spécialistes en informatique (comme ce responsable technique ancien employé d'IBM), graphistes, game designers... « C'est certainement pour cela que nous sommes capables de travailler sur un projet aussi lourd que *Gran Turismo*, nous explique Kaz. Ici, l'équipe est une famille. »

LE DÉFI

Le temps est venu de se détendre... Pour l'occasion, le studio nous a installé deux simulateurs. Le « match » du jour : Benoît Tréluyer vs Kazunori Yamauchi. Après quelques tours, Ben a trouvé son rythme, enchaînant les 1'10. « C'est vraiment bien fait, nous déclare-t-il. On sent la différence lorsqu'on met les roues sur le bas-côté ! Et puis visuellement c'est tout simplement impressionnant ! » Il est l'heure de rouler. Les deux hommes choisissent la Ferrari 599 sur le tracé de *GT HD* ; 8/10 à l'avantage de Kazunori. Benoît en profite pour débriefer avec le créateur.

Ce dernier fait souvent venir des pilotes japonais de Super GT pour tester *Gran Turismo*. Il est donc très attentif aux remarques du pilote français. En effet, Benoît a du mal à sentir la limite du freinage. Yamauchi lui explique que c'est un problème lié aux volants actuels qui ne sont pas encore assez évolués pour saisir cette subtilité. Quelques petites choses nous échappent car le dialogue se fait en japonais !

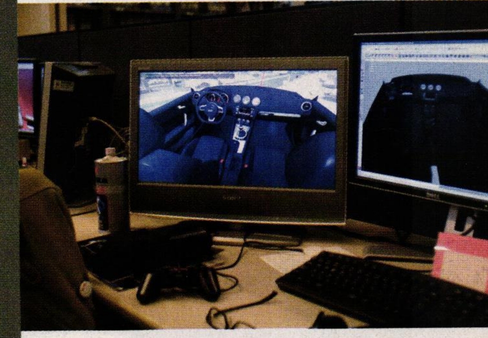




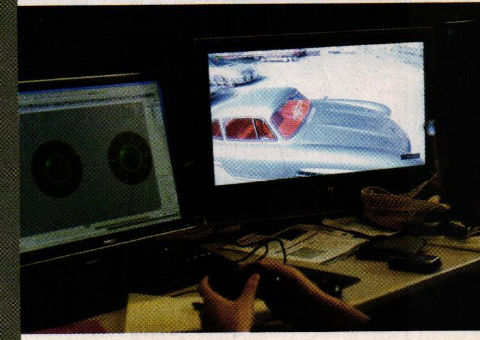
Quelques kits de développement PS3 pour faire tourner la bête !

CRÉATION

Étape très importante, la modélisation des intérieurs des véhicules. Chaque développeur peut s'appuyer sur les données techniques constructeurs, mais aussi sur les photos presse du modèle. Ce sera la première fois que *Gran Turismo* proposera des vues internes, un travail de titan à réaliser étant donné le nombre de voitures.



Le pad permet de faire bouger l'habitacle dans l'espace. Ici, la planche de la dernière TT.



Cette 300 SL va être « testée » sur le toit de l'immeuble dans un véritable environnement.



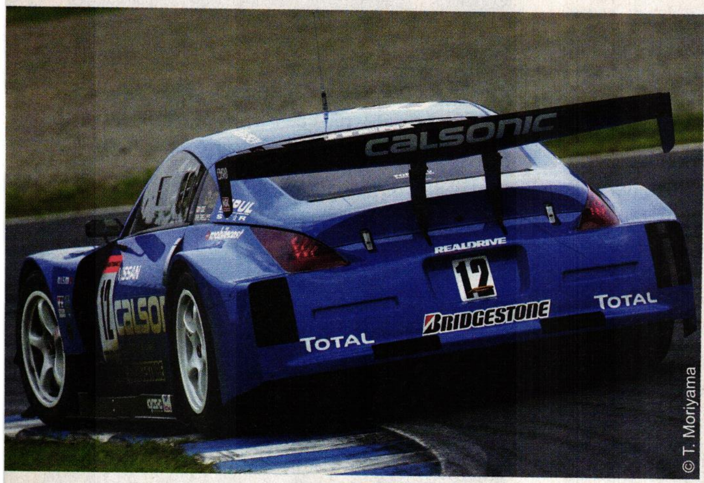
Toujours la Mercedes 300 SL, intérieur cuir rouge conforme à l'original.

MISE EN FORME

L'année dernière, lorsque le studio a reçu les spécifications de la PS3, il est apparu évident qu'il fallait refaire l'ensemble des voitures et des circuits. En effet, la puissance de la machine offrait de nouvelles possibilités dans l'exploitation des détails. Les hommes de Polyphony ont donc remodélisé chaque véhicule en y associant l'intérieur. Résultat : 6 mois de travail pour une voiture.



Selon « Kaz », cette Nissan 350Z de Super GT est la voiture la plus aboutie du jeu (ici la version officielle Nismo).



La même voiture qu'au-dessus roule dans le championnat japonais de Super GT. Ici, Benoît Tréluyer en action.

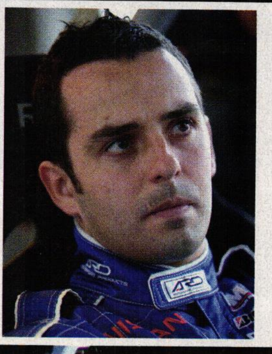


LE DRIFT

L'une des nouveautés de *GT HD* est son mode Drift. Le but, faire glisser la voiture au maximum pour obtenir des points. Cette discipline est très en vogue au Japon. Selon Yamauchi, ce mode de jeu va être particulièrement soigné sur le prochain *GT*. La raison ? Cela apportera un nouveau souffle au titre car il ne s'agira plus seulement de faire des temps. De plus, vous pourrez en temps réel observer les meilleurs « Drifteurs » de la planète grâce au PSN.



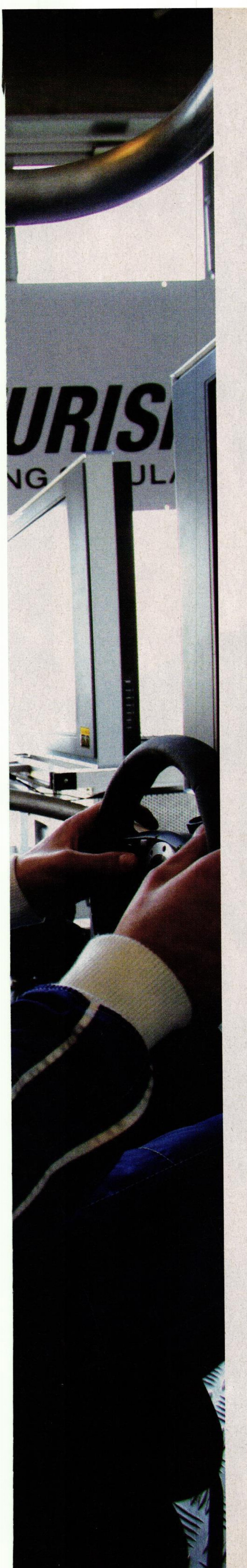
LE PROCHAIN GRAN TURISMO SERA EN FAIT GT4 EN FULL HD **AVEC ENVIRON 750 VÉHICULES** ET UNE CINQUANTAINE DE TRACÉS **À DISPOSITION EN TÉLÉCHARGEMENT**



BENOÎT TRÉLUYER

C'est en 2001 que ce pilote de F3 décide de tenter l'aventure au Japon. Dès sa première année dans la discipline, il s'impose et remporte aussi la coupe du monde de F3. Il participe ensuite au double programme : Formule Nippon et Super GT au sein du team Impul.

Il est cette année champion en titre de Formule Nippon et participera pour la troisième fois aux 24 heures du Mans au volant de la Pescarolo-Judd.



NÜRBURGRING

Alors que tout le monde fait une pause, j'en profite pour refaire un petit tour. Je dois déjà faire partie du paysage puisque personne ne semble méfiant. Ce reportage est décidément placé sous le signe de la confiance absolue. Devant le bureau de Kaz, se trouvent quatre écrans avec un volant. Derrière eux, environ 10 kits de développement PS3 et trois gros PC. Le premier écran mesure 46 pouces, les trois autres sont un peu plus petits. On m'explique que c'est ici que le boss teste *Gran Turismo*. S'il y a quatre écrans, c'est pour contrôler les chromies du jeu sur différentes marques de moniteurs. « Lorsqu'il a quelques minutes à perdre, ou qu'il veut vérifier un élément du jeu, il vient faire des tours », me confie un collaborateur. J'ose : « Y a-t-il *Gran Turismo* qui tourne, là ? » La réponse est positive et on m'invite à prendre la place du maître sur le Nürburgring avec une Nismo Fairladie Z de *Super GT*. Incroyable, inespéré... je vais jouer au nouveau *GT* !

Bien évidemment, à ce stade du développement, tout n'est pas finalisé. Kazunori nous expliquera au cours de notre entretien qu'il n'y aura plus deux, mais quatre positions de pilotage dans le nouveau *Gran Turismo* avec la vue capot (apparue dans *GT4*), mais aussi une vue interne avec l'ensemble de la planche de bord du modèle. Une vraie bonne nouvelle ! J'enchaîne les virages avec une joie indéfinissable. Le volant réagit parfaitement, la voiture survire à la moindre sollicitation un peu intempestive de l'accélérateur, les détails de la piste sont là. Le Nürburg est parfaitement modélisé sauf sur la partie haute de l'écran, car les décors ne sont pas terminés. L'année dernière Kazunori a eu l'occasion de rouler sur le vrai Nürburgring. Il nous avoue qu'après avoir joué sur écran, il a pu retrouver tous ses repères dans la réalité. C'est peut-être pour cette raison que ce monument de 22 km est le premier à afficher la Full HD. À ce propos, le prochain *GT* sera en fait *GT4* en Full HD avec environ 750 véhicules et une cinquantaine de tracés à disposition en téléchargement. Deux versions sont prévues, Classic et Premium (cf.encadré). On retrouvera également un garage online, un mode Carrière, des défis en un contre un, mais aussi un chat, des équipements pour chaque modèle, un mode Spectateur totalement online, etc. Chacun pourra « créer » son propre GT en fonction de ses goûts, et même entrer dans un club pour partager différentes expériences. Il apparaît aussi que ce test online grandeur nature sur la version *GT HD* bis servira de réelle base de travail pour *GT5*.

Concernant le comportement de la voiture, il semblerait qu'un travail sur la balance générale ait été fait pour obtenir encore plus de réalisme. Quelque 44 km plus tard, il est temps de revenir au menu. Un collaborateur reprend le pad : écran noir, une multitude de lignes, toutes écrites en japonais. Impossible de comprendre quoi que ce soit, excepté le mot Indianapolis. L'un des plus célèbres circuits au monde dans le prochain *GT* ? Nous n'en saurons pas plus...

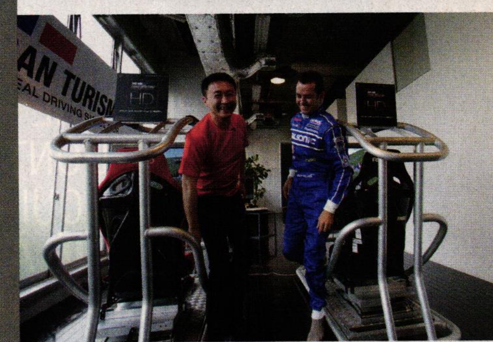
LA RENCONTRE

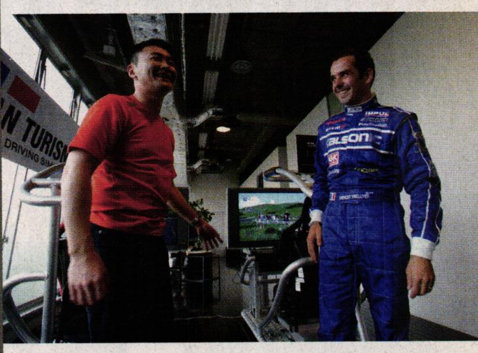
Le tête-à-tête avec le maître des lieux approche. Mais avant de répondre à nos questions, une petite séance de shooting s'impose. Nous optons pour la « japanese room », véritable condensé de décoration japonaise : lignes épurées, lumières apaisantes, pas d'objets parasites, pas d'ordinateurs, encore moins de téléphones. Yamauchi joue le jeu et prend la pose. Après une bonne trentaine de minutes, nous avons LA photo. Place à présent aux révélations ! L'entretien va durer une heure. Kazunori Yamauchi s'est montré très ouvert et disponible.

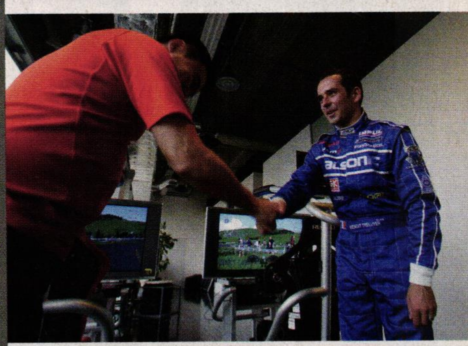
Mais il est déjà 20 heures... Benoît quitte les locaux avec une PS3 et un volant pour un entraînement quotidien. Quant à nous, nous repartons convaincu que des journées semblables à celle-ci sont plutôt rares dans une vie...

Remerciements à Greg, Tom, Ben, Mamiko, Tsubasa et Mayumi



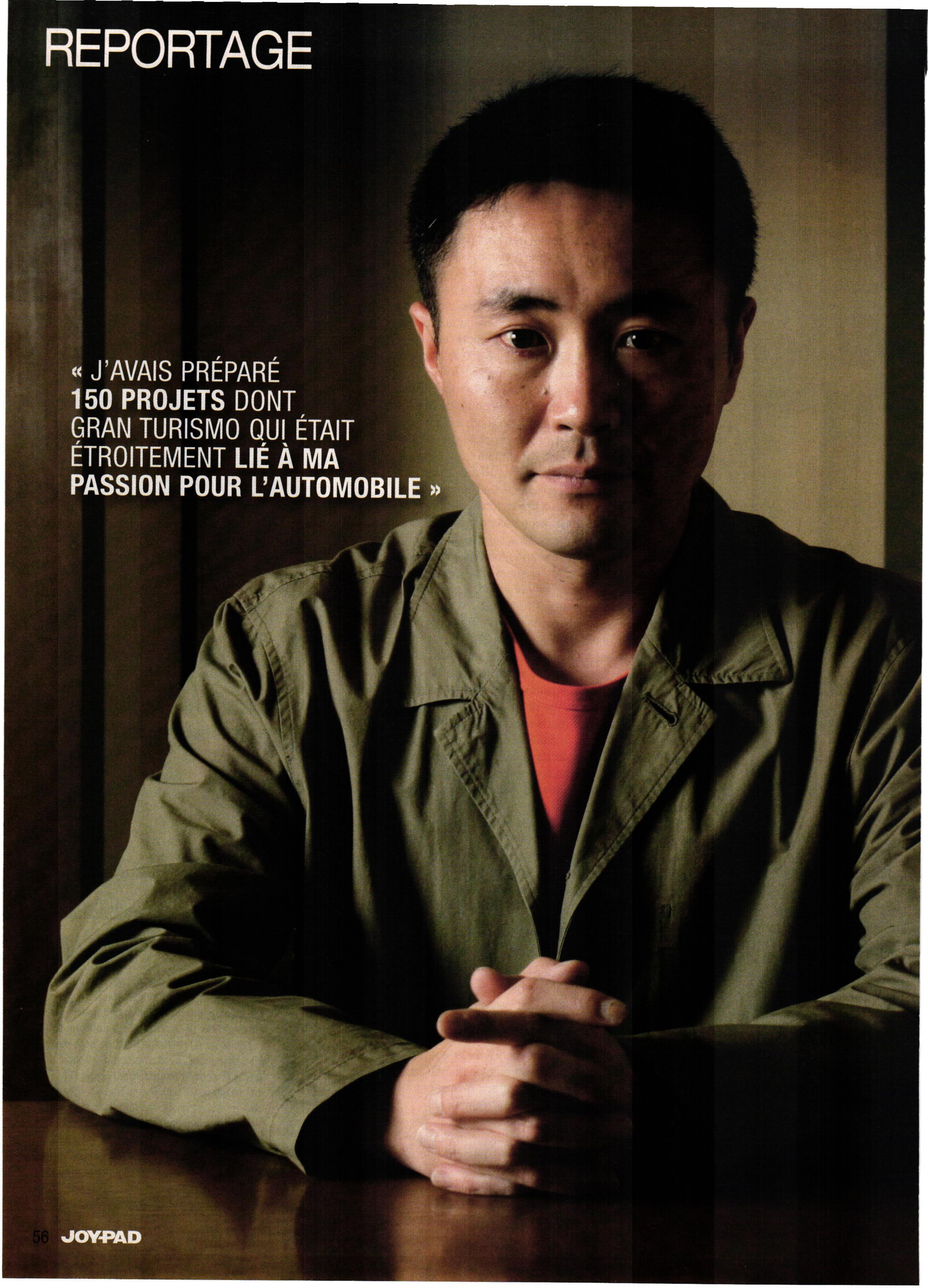






PILOTE TESTEUR

Kazunori Yamauchi est un perfectionniste. Il nous explique que tout au long du développement du jeu, il demande à des pilotes de venir tester les différentes versions de *GT*. Parmi la liste, on note des pilotes japonais évoluant, comme Benoît Tréluyer, dans le championnat Super GT en catégorie GT 500. Selon Tréluyer, *Gran Turismo* est ce qui se fait de mieux aujourd'hui en matière de simulation sur console. Il évoque aussi le comportement très réaliste de la voiture notamment en ce qui concerne le grip mécanique qui est très bien retranscrit. Quoi qu'il en soit, ce jour-là, c'était bel et bien Kaz qui était le plus rapide !

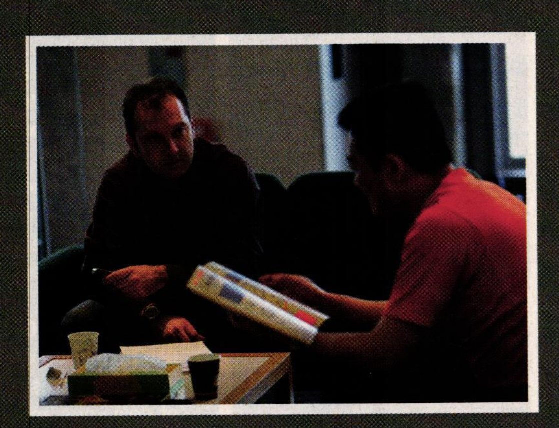


« J'AVAIS PRÉPARÉ **150 PROJETS** DONT GRAN TURISMO QUI ÉTAIT ÉTROITEMENT **LIÉ À MA PASSION POUR L'AUTOMOBILE** »

RENCONTRE AVEC KAZUNORI YAMAUCHI CRÉATEUR DE LA SÉRIE GT

Confidence pour confidence

DE SES PREMIERS PAS DANS L'INFORMATIQUE À LA CONCEPTION DU FUTUR *GRAN TURISMO*, KAZUNORI YAMAUCHI S'EST CONFIÉ À NOUS SANS DÉTOUR. RÉSULTAT : PLUS D'UNE HEURE D'ENTRETIEN, ET QUAND ON CONNAÎT L'EMPLOI DU TEMPS DE CET HOMME PRESSÉ, CE MOMENT EST À GRAVER DANS LES ANNALES !



À quand remonte votre passion pour l'automobile ?
Comme tous les garçons, j'ai commencé à m'intéresser aux voitures vers 3-4 ans. Bien plus tard, lorsque l'occasion s'est présentée de pouvoir faire un jeu vidéo, j'avais déjà préparé 150 projets dont *Gran Turismo* qui était étroitement liés à ma passion pour l'automobile. Peut-être pas le *GT* tel qu'on le connaît aujourd'hui, mais je savais ce que je voulais : une véritable simulation automobile avec de vraies voitures.

Aujourd'hui vous avez été au bout de cette idée, qu'est-ce que cela vous inspire ?
Beaucoup de choses ! Mais surtout qu'il n'y a pas de fin à cette histoire. Nous avons créé un jeu qui a évolué du circuit au rallye en passant par des épreuves sur routes normales et aujourd'hui avec *GT HD*, nous avons abordé le drift. Mais il y a encore beaucoup de choses à améliorer, beaucoup de travail. Rien n'est jamais fini ! Mais la passion qui anime l'ensemble de mon équipe est un vrai moteur.

Vous êtes arrivé en Porsche GT3, nous avons aussi vu une Ford GT... Quelles sont les autres voitures que vous possédez et quelle est votre préférée ?
J'ai six voitures. Deux Ford GT, la Porsche GT3 que vous avez vue mais aussi une Mercedes SL55, une Nissan 350Z Nismo et une Honda S2000. Celle que je préfère est très certainement la Ford GT, car elle date de l'année de ma naissance.

Quelle est la voiture que vous rêvez de posséder ?
Sans hésitation une McLaren F1. Je n'ai encore jamais essayé cette voiture, c'est un rêve de pouvoir un jour la conduire.

D'où vient le nom *Gran Turismo* et comment avez-vous choisi les voitures qui figurent dans le jeu ?
Gran Turismo est un nom d'origine italienne. Ce type de voiture permet de « voyager » puisque ce sont des véhicules de grand tourisme. Nous avons repris cette philosophie dans le jeu, puisqu'avec *Gran Turismo*, le joueur voyage à bord de belles voitures ! Certaines d'entre elles sont réclamées par les constructeurs, mais la plupart des véhicules du jeu sont des choix personnels.

Comment est né Polyphony ?
Au début, c'était une division qui s'appelait « L'équipe Yamauchi » et qui était intégrée à Sony. En 1998, cette division est devenue indépendante sous le nom de Polyphony Digital.

Combien de personnes travaillent à vos côtés ?
Nous sommes aujourd'hui 120. En 1992 lorsque j'ai commencé le premier *Gran Turismo*, nous étions sept et nous avons mis 5 ans pour finaliser le jeu.

Vous n'êtes pourtant pas programmeur, quel est votre parcours ?
J'ai commencé par des études d'économie et parallèlement je m'amusais à créer des jeux. J'avais 18 ans, c'était un hobby. Dès mon plus jeune âge, je jouais déjà à un jeu PC très connu qui s'appelait *Grand Prix*. Je suis ensuite arrivé chez Sony dans le département musique de Epic Sony Record, pour ensuite évoluer vers le jeu.

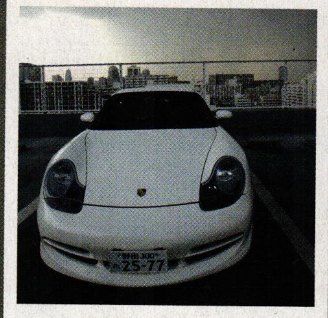
***Grand Prix* était un jeu de monoplaces. Pourquoi ne pas avoir fait un soft de Formule 1 ?**
Mais j'en rêve ! Toutefois le développement de ce type de jeu coûte trop cher car il y a de gros intérêts. Ce qui est certain c'est que si j'avais un jour cette chance, je ferais quelque chose de très différent de ce qui existe aujourd'hui.

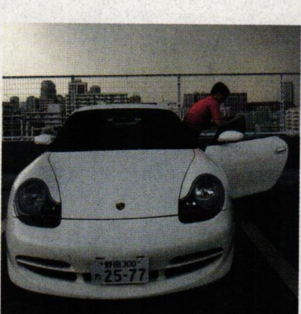
Avec *Gran Turismo*, vous attendiez-vous à un tel succès ?
Pas du tout ! Les jeux de voitures avant *Gran Turismo* étaient très différents. Même si vous ne freiniez pas vous pouviez quand même passer les virages. Lorsque nous avons eu le retour des joueurs sur les sensations de pilotage avec *GT*, ils étaient plus qu'enthousiastes sur le fait de pouvoir freiner avant le virage, placer la voiture et réaccélérer, c'était quelque chose de nouveau. En fait, j'étais certain qu'il y avait d'autres personnes qui, comme moi, souhaitaient avoir ce genre de sensation. Mais pas autant !

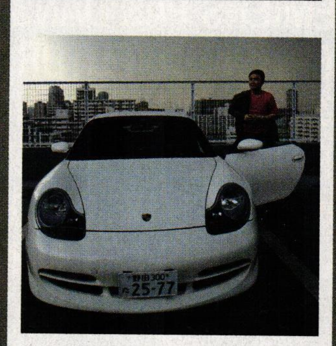
Savez-vous que la plupart des Européens ont découvert les voitures qui roulent en JGTC (Japan Grand Touring Car Championship) (ndlr : appelé aujourd'hui Super GT) grâce à votre jeu ? Je pense notamment à la Nissan Skyline qui n'est pas importée chez nous…
Oui, et le plus drôle c'est que certaines personnes qui ont joué à *GT* sont entrées en contact avec des équipes de Super GT ! Cette série est très intéressante et très compétitive, même si elle ne se dispute qu'au Japon. Quoi qu'il en soit, je suis heureux d'avoir participé à son image à travers mon jeu.

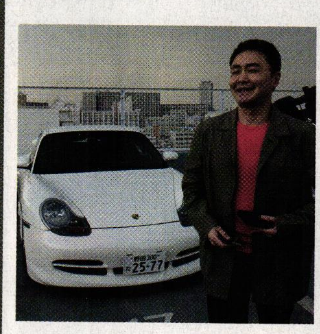
Justement, avez-vous des accords avec les équipes de Super GT et faites-vous appel à des pilotes pour tester *Gran Turismo* ?
Ça arrive très souvent effectivement. Ils viennent au studio et je vais voir les courses. Pour moi, il est important d'avoir le retour d'un véritable pilote.

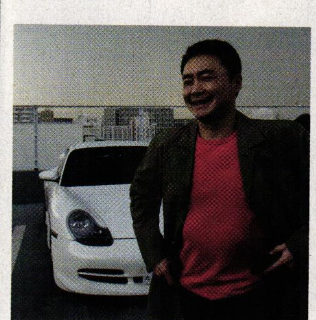
Quelle est votre voiture préférée dans tous les *GT* et laquelle est la plus aboutie techniquement et graphiquement selon vous ?











DINGUE !
Chez Polyphony, ce n'est pas comme ailleurs ! Un ascenseur pour voiture permet de se garer sur le toit de l'immeuble. Une fois en haut, vous êtes face à quelques belles pièces. Deux Ford GT, une Porsche GT3, une Nissan 350Z Nismo et une Honda S2000… Rien que ça !

Ma préférence va à la Skyline GTR et la plus aboutie est sans conteste la Nissan 350Z Nismo de Super GT.

Quels sont les autres créateurs de jeu que vous admirez ?
Difficile à dire car je ne regarde jamais les autres jeux, si ce n'est pour des raisons techniques. Sinon, le seul que j'ai remarqué c'est *Little Big Planet* car les concepteurs ont vraiment réussi à faire quelque chose de différent, d'original. Sinon, je n'admire personne en particulier… mais par méconnaissance.

Pour parler de l'avenir, quelles vont être les possibilités online pour *GT HD Concept* ?
Tout d'abord, le nom n'est pas encore déterminé. À l'heure où je vous parle, je peux vous confirmer qu'il y aura un jeu qui sortira entre *GT4* et *GT5*, mais nous n'avons pas encore de nom. Concernant le online, c'est une vaste question…

Peut-on imaginer pouvoir télécharger des voitures et des circuits via le PlayStation Store ?
Tout n'est pas encore défini, mais il sera possible de faire des updates des voitures. On peut effectivement imaginer pouvoir en télécharger lorsqu'il y aura des nouveautés.

Dans *GT4*, la nouveauté était la vue capot en plus des deux vues classiques, qu'en est-il pour la suite ?
Dans le prochain *Gran Turismo*, vous retrouverez la vue capot, mais aussi une vue supplémentaire avec le tableau de bord ou le cockpit suivant le modèle de voiture.

Vous avez signé avec Ferrari, trouvera-t-on toute la gamme dans le jeu ? Peut-on aussi espérer voir de nouveaux constructeurs, comme Porsche ou Lamborgini ?
Toute la gamme Ferrari sera présente, mais en ce qui concerne Porsche et Lamborgini, tant que ce n'est pas signé, je ne peux pas vous répondre positivement.

Et côté tracés ? Quelles sont les nouveautés ?
J'ai beaucoup d'idées ! Alors attendez-vous à des surprises ! Toutefois, je peux d'ores et déjà vous annoncer qu'il y aura des circuits classiques de course mais aussi un ou des nouveaux tracés en ville…

Un nom ?
(rires) Pas encore !

Beaucoup de joueurs pensent que *GT* est un concept révolu, qu'en pensez-vous ?
Gran Turismo, c'est un univers, que ce soit les circuits, les voitures, l'école de pilotage, les concessionnaires, jusqu'à présent tout cela restait dans un univers clos tout simplement parce que le « system » l'imposait. Aujourd'hui, nous bénéficions du online, tout cela devient donc très ouvert, tout le monde peut entrer dans ce nouveau « system ». Il y aura donc des courses à plusieurs, vous appartiendrez à des « clans ». Nous allons créer différentes



KAZUNORI YAMAUCHI : LA PERFECTION A UN NOM

L'histoire de *Gran Turismo* ne se serait jamais écrite sans son emblématique créateur. Après avoir suivi des études d'économie, Kazunoriu Yamauchi intègre en 1992, Sony Epic Music. L'année suivante, il rejoint le tout nouveau service Sony Computer Entertainment Inc. L'occasion rêvée pour lui de mettre en place son ambitieux projet de jeu automobile. Entre-temps, il travaille sur *Motor Toon Grand Prix*, toujours pour SCEI. Après cinq ans de travail acharné, Kazunuri présente son *Gran Turismo*.

En avril 1998, il quitte SCEI pour fonder Polyphony Digital ; le studio de développement devient un des principaux partenaires de Sony Computer Entertainment. En 2001, lorsque *Gran Turismo 3 A-Spec* voit le jour, c'est un véritable succès puisque le jeu s'écoule à 15 millions d'exemplaires. Même si les ventes de *GT4* n'ont pas été à la hauteur des espérances de ce perfectionniste, Kazunori Yamauchi n'en reste pas moins concentré sur son objectif premier : créer le plus grand jeu automobile virtuel de l'histoire avec, comme prochaine étape, *Gran Turismo 5*...

« ILS VIENNENT AU STUDIO ET JE VAIS VOIR LES COURSES. **IL EST IMPORTANT D'AVOIR LE RETOUR D'UN VÉRITABLE PILOTE** »

catégories pour différents types de joueurs. On trouvera des courses et des rencontres pour des gentlemen drivers, mais aussi des épreuves spécialement réservées à des joueurs experts, voire professionnels. Je souhaite dépasser le cadre virtuel, pour qu'il n'y ait plus de limites entre le virtuel et le réel.

Dans *GT HD*, il y a un mode Drift. Quelle a été votre volonté pour introduire ce type de course très en vogue au Japon et aux États-Unis, et surtout est-ce que ce mode de jeu sera un mode à part entière dans le futur *Gran Turismo* ?
J'envisage effectivement de développer encore plus le mode Drift, parce qu'il n'y a pas que la vitesse dans la maîtrise du pilotage d'une voiture. De plus, en online, vous pourrez regarder en direct les pilotes effectuer cet exercice très spectaculaire.

En direct ou après avoir téléchargé un fichier comme c'est le cas aujourd'hui ?
En direct !

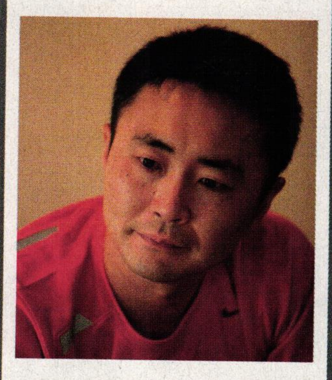
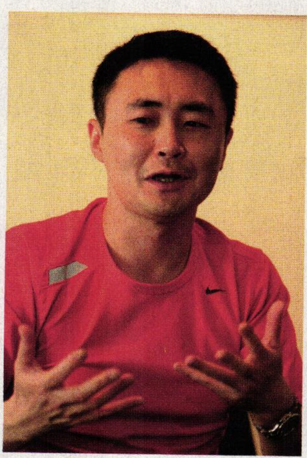
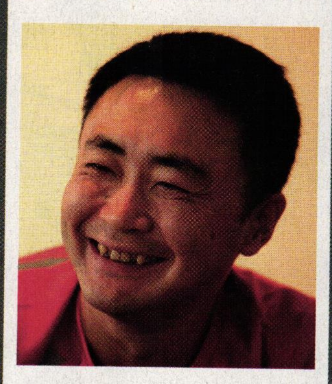
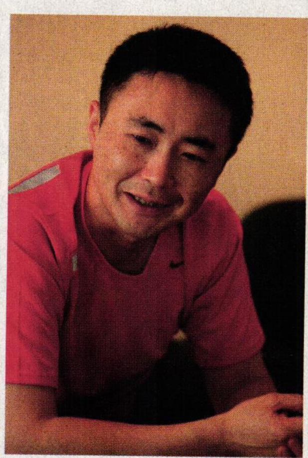
Cela signifie que ce sera également possible dans les autres types d'épreuves ?
Tout à fait. C'est ce qui sera amusant. En temps réel, vous pourrez non seulement jouer et être vu par l'ensemble des gens connectés et inversement.

Est-ce que vous observez déjà les joueurs sur *GT HD* aujourd'hui ?
Oui bien sûr ! Je vais voir les temps et je dois dire que les Européens sont très forts. Ce qui est assez surprenant, c'est de voir les techniques de pilotage notamment pour les trois premiers. En revanche, je ne vois que très rarement des Américains (rires)...

Y aura-t-il toujours des permis dans le prochain *GT* ?
Tout à fait, les permis représentent le cœur du jeu depuis toujours, mais ils seront encore plus difficiles et plus amusants !

Il n'y a jamais eu de dégâts sur les véhicules. Pensez-vous que nous pourrons un jour casser une voiture sachant que l'essence même de la compétition automobile est : ne pas sortir pour ne pas casser ?
C'est effectivement une question que l'on me pose souvent. J'ai conscience que les joueurs aimeraient que le réalisme soit poussé à l'extrême. Ce que je peux vous dire, c'est que certaines voitures pourront subir des dégâts dans le prochain *Gran Turismo*. Pour être plus précis, ce seront les voitures de course. Mais vous personnellement, que souhaiteriez-vous ?

C'est l'ITW à l'envers !! Pour ma part, je pense que *Gran Turismo* est un jeu de simulation et par conséquent si vous sortez de la route, il devient tout à fait légitime que la voiture subisse des dégâts. De plus, c'est très frustrant de voir un autre pilote prendre le rail et repartir comme si de rien n'était...
Je sais, c'est un détail très délicat. Nous avons déjà fait tous les calculs : si jamais une voiture touche le rail à une certaine vitesse, dans certains virages, nous nous sommes rendu compte que même pour une petite touchette, le véhicule subit des dommages énormes dont les joueurs n'ont pas idée. Donc, soit nous faisons apparaître les vraies répercussions d'une sortie de piste, soit nous atténuons le phénomène au risque de ne pas être totalement réalistes. Pour ma part, je choisirai la première solution, mais est-ce que les joueurs seront capables d'accepter cela ?

1 HEURE D'ENTRETIEN
Avoir la chance de passer une heure avec Kazunori Yamauchi est exceptionnel. Nul doute que nous aurons l'occasion de renouveler l'expérience avant la sortie de *Gran Turismo 5*.

Nous pouvons lire sur le site officiel qu'un ou plusieurs *Gran Turismo* pourraient sortir avant *Gran Turismo 5*, est-ce exact ?
Je peux vous confirmer qu'avant la sortie de *Gran Turismo 5*, il y aura un autre *Gran Turismo*... au minimum.

Peut-on avoir une date ?
(Il réfléchit) Le plus rapidement possible.

Ce qui a fait le succès de *GT*, c'est son gameplay, pour la première fois, on avait une sensation de véritable simulation. Avez-vous encore travaillé à ce niveau ?
Oui car les possibilités de la PS3 nous permettent aujourd'hui de pousser encore plus loin le réalisme que ce soit pour le pilotage mais aussi pour les graphismes de manière générale et la modélisation des voitures.

Dans *GT4*, le panel de réglages s'avérait très étendu. Toutefois, en ce qui concerne l'équilibre général de la voiture, il était difficile de trouver la bonne balance parce que les appuis avant et arrière étaient indépendants. On remarque déjà dans *GT HD* que la voiture réagit beaucoup plus aux transferts de masse...
Je vous assure que nous avons encore plus affiné le setting général de la voiture. Mais vous avez raison : les voitures que vous pilotez dans *GT HD* sont beaucoup plus sensibles aux transferts de masse. Toutefois, je me demande si tous ces réglages ne sont pas trop compliqués ou ennuyeux pour les joueurs...

Puisque le jeu va être totalement online, pourquoi ne peut-on pas imaginer des échanges de réglages entre les joueurs ? Par exemple, serait-il possible qu'un joueur débutant puisse directement télécharger le bon set-up d'un joueur expert ?
Bien entendu, ce sera possible !

Dans le même registre, les voitures avaient tendance à être assez sous-vireuses et même si l'on changeait l'ensemble du setting, il s'avérait très difficile de les rendre survireuses. Est-ce que le nouveau panel de réglages nous permettra cette fois d'aller d'une extrême à l'autre ?
Ce serait possible !

Ma dernière question : êtes-vous un homme accompli ?
Non, je ne suis pas encore totalement satisfait, ni même accompli, j'ai encore beaucoup de travail devant moi !

« JE NE SUIS PAS ENCORE TOTALEMENT SATISFAIT, NI MÊME ACCOMPLI, **J'AI ENCORE BEAUCOUP DE TRAVAIL DEVANT MOI** »

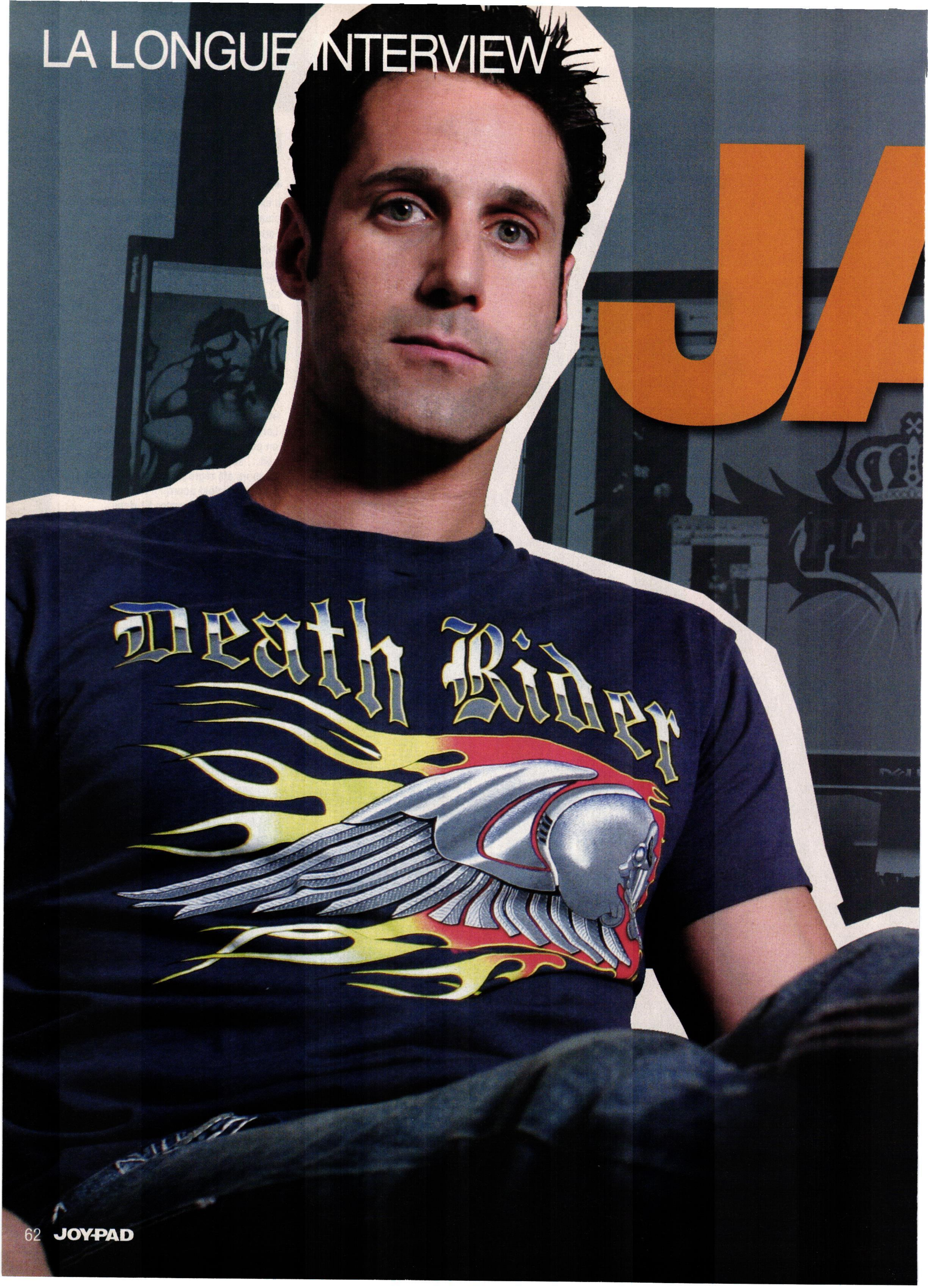
LE PROBLÈME AVEC LES F1

Il existe une véritable problématique pour les développeurs avec les Formule 1. Créer des monoplaces dans un jeu ne pose pas de problème, mais lorsqu'il s'agit de reprendre de véritables F1, les développeurs sont alors directement confrontés à la FOM (Formula One Management) dont le grand patron est Bernie Ecclestone. Sous différentes appellations depuis 1974, la FOM détient l'ensemble des droits commerciaux de la Formule 1. Cela signifie que pour utiliser « l'image » de la F1, il faut passer par la case Bernie et c'est là que les choses se compliquent. Lorsqu'on connaît un peu le bonhomme, on peut s'attendre à ce que l'addition soit… salée ! Cependant, la F1 n'a pas toujours été régie par des droits aussi restrictifs, c'est pourquoi nous allons voir débarquer de vraies F1 dans *GT* comme quelques anciennes Ferrari et pourquoi pas des F1 issues des marques déjà présentes dans le jeu comme des Lotus, Mercedes, etc.



LES DÉGÂTS EN QUESTION

Depuis le temps que l'on attendait que *GT* passe en « full mode réaliste » ! Enfin, Kazunori Yamauchi confirme ce choix. Toutefois, sa problématique reste entière puisqu'il ne veut pas « dégoûter » le joueur en fabriquant une gestion de dégâts trop réaliste et en même temps, il ne souhaite pas faire les choses à moitié. Ce que nous pouvons confirmer à ce jour, c'est que les voitures de course pourront subir des dommages. Les impacts subis vont s'avérer très réalistes. Dans ces conditions, *GT* va prendre une dimension simulation avec des courses où la moindre erreur se paiera cash. De plus, grâce à la caméra embarquée, l'immersion sera totale. On attendait ça depuis si longtemps !


JA
Death Rider

ON A RETROUVÉ JASON RUBIN

EN 2004, LE COFONDATEUR DE NAUGHTY DOG DÉCIDE DE TOUT PLAQUER. PARTIS À SA RECHERCHE, NOUS L'AVONS RETROUVÉ, TRAVAILLANT D'ARRACHE-PIED SUR DE NOUVEAUX PROJETS

Propos recueillis par Raphaël Lucas

D'où vous est venue cette envie de créer ?
Jusqu'à l'âge de 7 ans, jusqu'à ce que je voie *Star Wars*, je voulais être avocat, comme mon père. *Star Wars* a changé ma vie. Je me revois me dire : « Quelqu'un a réalisé ce film, et c'est ce que je veux faire ! » Donc, j'ai commencé à dessiner et à écrire. Il n'y avait pas de caméscope à l'époque, on ne pouvait pas faire de court métrage aussi aisément qu'aujourd'hui. Alors, à 13 ans, je me suis débrouillé pour convaincre mes parents de m'acheter un ordinateur. Ils pensaient que cela représenterait une grosse dépense pour rien. Deux ans plus tard, je vendais mon premier jeu à un éditeur. Le reste fait partie de l'Histoire.

Pourquoi avoir choisi les jeux vidéo, plutôt que la littérature ou la bande dessinée ? Développer des jeux, était-ce quelque chose de naturel pour donner forme à vos idées ?
Je n'ai jamais été un grand artiste même si j'ai réalisé tous les dessins des jeux produits en association avec Andy Gavin, jusqu'à *Crash Bandicoot*. J'ai également contribué, à ma manière, à *Jak 3*. Il y a quelque chose à propos de la création sur ordinateur… La possibilité d'effacer indéfiniment je pense… C'est ce qui me permet de créer. Je suis quelqu'un de très visuel, donc l'écriture n'a pas été un vecteur d'expression pour moi, et puis j'ai ce poil dans la main, alors, les arts classiques, je n'en étais pas capable. Heureusement,

UN C.V. D'ENFER

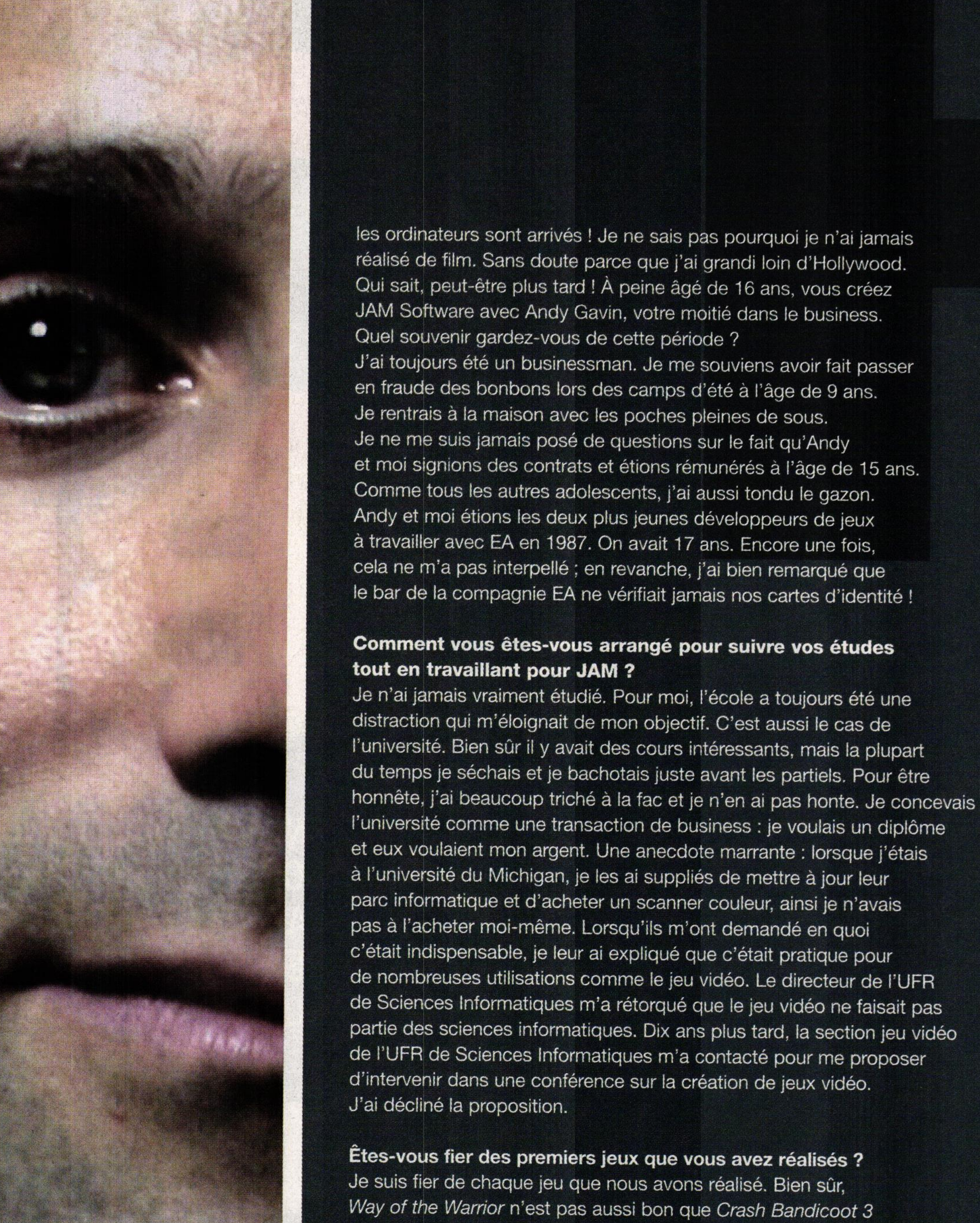
1984
Jason Rubin développe son tout premier jeu, *Ski Crazed*, sur Apple avec Andy Gavin, son partenaire dans l'industrie.

1986
Jason Rubin et Andy Gavin cofondent JAM Software. Pour la sortie de *Keef the Thief*, la société changera de nom pour devenir Naughty Dog.

1996
Sortie du premier *Crash Bandicoot*. Six millions de copies du jeu sont vendues dans le monde.

2001
Naughty Dog fait désormais partie intégrante de Sony. Sortie de *Jak and Daxter: The Precursor Legacy*. Trois millions d'exemplaires vendus.

2004
Jason Rubin quitte définitivement Naughty Dog pour vivre de nouvelles aventures.



les ordinateurs sont arrivés ! Je ne sais pas pourquoi je n'ai jamais réalisé de film. Sans doute parce que j'ai grandi loin d'Hollywood. Qui sait, peut-être plus tard ! À peine âgé de 16 ans, vous créez JAM Software avec Andy Gavin, votre moitié dans le business. Quel souvenir gardez-vous de cette période ?
J'ai toujours été un businessman. Je me souviens avoir fait passer en fraude des bonbons lors des camps d'été à l'âge de 9 ans. Je rentrais à la maison avec les poches pleines de sous. Je ne me suis jamais posé de questions sur le fait qu'Andy et moi signions des contrats et étions rémunérés à l'âge de 15 ans. Comme tous les autres adolescents, j'ai aussi tondu le gazon. Andy et moi étions les deux plus jeunes développeurs de jeux à travailler avec EA en 1987. On avait 17 ans. Encore une fois, cela ne m'a pas interpellé ; en revanche, j'ai bien remarqué que le bar de la compagnie EA ne vérifiait jamais nos cartes d'identité !

Comment vous êtes-vous arrangé pour suivre vos études tout en travaillant pour JAM ?
Je n'ai jamais vraiment étudié. Pour moi, l'école a toujours été une distraction qui m'éloignait de mon objectif. C'est aussi le cas de l'université. Bien sûr il y avait des cours intéressants, mais la plupart du temps je séchais et je bachotais juste avant les partiels. Pour être honnête, j'ai beaucoup triché à la fac et je n'en ai pas honte. Je concevais l'université comme une transaction de business : je voulais un diplôme et eux voulaient mon argent. Une anecdote marrante : lorsque j'étais à l'université du Michigan, je les ai suppliés de mettre à jour leur parc informatique et d'acheter un scanner couleur, ainsi je n'avais pas à l'acheter moi-même. Lorsqu'ils m'ont demandé en quoi c'était indispensable, je leur ai expliqué que c'était pratique pour de nombreuses utilisations comme le jeu vidéo. Le directeur de l'UFR de Sciences Informatiques m'a rétorqué que le jeu vidéo ne faisait pas partie des sciences informatiques. Dix ans plus tard, la section jeu vidéo de l'UFR de Sciences Informatiques m'a contacté pour me proposer d'intervenir dans une conférence sur la création de jeux vidéo. J'ai décliné la proposition.

Êtes-vous fier des premiers jeux que vous avez réalisés ?
Je suis fier de chaque jeu que nous avons réalisé. Bien sûr, *Way of the Warrior* n'est pas aussi bon que *Crash Bandicoot 3* (mon préféré des trois), mais nous l'avons tourné dans notre salon et financé nous-mêmes. Certains de nos amis attendaient déguisés en ninjas dans le hall des immeubles universitaires pendant qu'Andy était au MIT (Massachusetts Institute of Technology) afin d'obtenir un mastère de sciences informatiques. Nos voisins devaient imaginer qu'on était fous. On était si fatigués à la fin du développement que le patron de la pizzeria du coin nous a offert une pizza. D'un autre côté, on a dû dépenser 500 dollars dans la borne d'arcade *Mortal Kombat* pour dénicher des idées. Oui, je dois l'admettre, on a emprunté lourdement à *Mortal Kombat* ! Lorsque des gens me demandent si ça me dérange que l'on utilise des idées de *Crash* ou *Jak*, je réponds toujours de la même façon. Nous avons emprunté à de brillants créateurs tels que Miyamoto-san, Ed Boon ou John Tobias (NDLR : les deux créateurs de la série *Mortal Kombat*, justement), dont les jeux ont développé notre imagination. Alors j'espère que quelqu'un respectera suffisamment mon travail pour vouloir m'emprunter des idées. Après tout, Boon et Tobias ont pompé dans *Street Fighter* qui lui-même s'inspirait de *Karate Champ* et d'autres jeux...

LE COUP DE GUEULE
Durant le D.I.C.E. 2004, Jason Rubin a donné une conférence sur l'absence de promotion des auteurs de jeux vidéo par les éditeurs, rappelant que si les développeurs talentueux décidaient de se faire la malle, il ne resterait rien aux éditeurs. Le non-respect des auteurs, une pratique qui a encore cours aujourd'hui et qui a poussé Lorne Lanning (*Oddworld*) ou ledit Jason Rubin à quitter le monde du jeu vidéo pour d'autres sphères artistiques.

« TOUT MÉDIA QUI N'HONORE PAS SES ARTISTES PEUT DIFFICILEMENT **PRÉTENDRE AU RANG D'ART** »

Quelle est votre opinion sur l'actuelle course à la technologie ?
J'ai commencé à perdre mon intérêt pour les progrès techniques avec l'apparition de la PlayStation 2. Évidemment, plus de puissance nous donne plus de possibilités, mais je ne suis pas sûr que cela se traduise par de meilleurs jeux. J'ai donné une conférence en 2004 sur la fin des graphismes de jeux vidéo comme déterminant au succès. Je pense que les dernières consoles étayent mon propos. Alors oui les jeux sont plus jolis, mais je ne sais pas si Madden est un meilleur jeu de foot parce que les casques reflètent mieux la lumière. Ajouter du normal mapping dans les FPS n'est pas une révolution, ni même une évolution, c'est juste une meilleure résolution. Ce qui compte, c'est lorsque quelqu'un utilise la technologie pour créer quelque chose. Je pense que l'industrie du jeu est capable de faire de nouvelles choses, mais qu'elle ne le fait pas.

Pouvez-vous nous parler de ce détail juridique qui a permis à *Crash* de demeurer secret pendant deux ans, même aux yeux de Sony ?
Je crois qu'à l'époque, Naughty Dog a signé le seul contrat « développeur » avec Sony Computer Entertainment. Tous les autres étaient des contrats « éditeur ». Alors qu'un contrat « développeur » ne pouvait sortir un jeu sans un éditeur, SCE a négligé de revendiquer le mandat qui leur donnait le droit de voir sur quoi nous travaillions. Ils supposaient qu'ils verraient le jeu lorsque l'éditeur l'aurait entre les mains. Nous avons tiré avantage de cette ouverture et n'avons pas montré Crash durant un an, bien qu'ayant signé avec Universal Interactive Studio. C'est un détail technique mais il joua en notre faveur.

Ce succès vous a-t-il changé, en tant que personne ?
J'espère sincèrement que mes proches me trouvent inchangé depuis qu'Andy et moi avons brillamment réussi avec *Crash*. En revanche, maintenant, j'ai la possibilité de faire ce que je veux, sans rien demander à personne. Par exemple, aujourd'hui, je collabore avec les plus grands talents de l'industrie du comic book pour sortir *Iron & The Maiden*. Mais j'espère toujours être le même qu'à l'époque où je développais *Way of the Warrior*, à Boston, me nourrissant uniquement de nouilles Ramen.

Qu'en est-il d'Andy Gavin ? Travaillez-vous toujours avec lui ?
Andy est assis là, à quelques mètres de moi, travaillant sur notre dernier projet www.flektor.com, un outil de création de média en ligne et gratuit. Je me suis bien éclaté à la création de Flektor. C'est une expérience très différente de celle des jeux vidéo. Allez vérifier !

Vous avez cette image de play-boy californien, millionnaire, qui ne vous lâche pas...
Je pense que l'industrie du jeu vidéo est remplie de créateurs si humbles, que les plus flamboyants, comme Dave Perry ou moi-même, sortent un peu du lot. Mais comparés à des acteurs hollywoodiens ou, pire, à des rappeurs, nous sommes très humbles...

Juste avant de quitter Naughty Dog, vous avez eu ces mots contre l'industrie du jeu vidéo...
Malheureusement, je ne pense pas que l'industrie ait beaucoup changé depuis que je me suis plaint de l'anonymat des développeurs de jeux. Je ne vois toujours pas leur nom sur les packagings, ni celui des musiciens, réalisateurs ou autres artistes. Certains éditeurs



JAK AND DAXTER & CRASH BANDICOOT

LES CLÉS DE LA RÉUSSITE DE CRASH ET JAK PAR LEUR CRÉATEUR EN CHEF...

Jason explique la popularité de Crash : « Je pense que la PlayStation a été la première console à laisser les designers créer leur personnage et leurs environnements. Et ces personnages nous parlent. *Pac-Man*, c'est juste un gameplay, on ne ressent rien pour le héros. Lorsque le gameplay vieillit, c'est fini. Avec *Crash* ou *Jak*, on s'attache véritablement. Je pense que cette empathie est encore présente et c'est pour cela que le jeu est toujours aussi intéressant même si, j'en suis bien conscient, le gameplay a pris un coup de vieux. »

Lors de l'E3 96, *Crash Bandicoot* était par ailleurs comparé à *Mario 64*, côté gameplay. « Certaines comparaisons étaient justifiées, d'autres pas », poursuit Jason Rubin.

« *Crash* et *Mario 64* étaient tous deux conçus pour tirer parti du hardware. Nous avions des mondes plus texturés et plus détaillés avec une caméra fixe. *Mario 64* avait quelques polygones et de simples textures, mais des mondes ouverts. Ce qui est sûr, c'est que *Mario* est une perle du genre. *Crash* avait des défauts significatifs (comme le système de sauvegarde), mais n'en déméritait pas moins. Si je devais choisir, je dirais que *Mario 64* est meilleur, même si certains de nos derniers jeux soutiennent la comparaison avec les *Mario*. »

ne donnent même plus de nom à leurs studios de développement, et ça devient « [Nom de la compagnie] East », « [Nom de la compagnie] Paris »... Ça craint. Tout média qui n'honore pas ses artistes peut difficilement prétendre au rang d'art.

Comment avez-vous occupé les mois qui ont suivi votre départ de Naughty Dog ?
J'ai essayé de prendre des vacances, mais j'avais trop d'idées en tête. L'une d'elles se déroulait dans un monde que j'ai appelé Iron & The Maiden. J'aimais le nom, un jeu de mots sur un engin de torture médiéval (NDLR : Iron Maiden, soit vierge de fer), et j'avais déjà des idées sur les personnages et l'univers, mais pas encore de scénario. J'ai alors rencontré pas mal de gens à Hollywood, et j'ai appris beaucoup de choses sur l'industrie du comic book. Cette rencontre m'a inspiré, et j'ai transformé *Iron & The Maiden* en comics.

***Iron & The Maiden* est-il toujours un projet multimédia ?**
Oui, je veux essayer quelque chose de nouveau. D'abord *I&TM* sortira en comics, puis il devrait être adapté en film et/ou en jeu vidéo. Après avoir travaillé avec les gens les plus talentueux dans le business, difficile de repartir de rien et de rassembler une équipe aussi motivée. Actuellement, j'ai une petite équipe qui travaille sur des modélisations 3D, histoire de voir si *I&TM* passe bien sur écran. J'ignore comment les choses vont progresser...

Vous avez recruté deux dessinateurs stars pour designer les personnages : Joe Madureira et Jeff Matsuda. Une manière de faire très inhabituelle dans le comic book, non ?
Non, c'est ainsi que se font les choses dans l'industrie... du jeu vidéo. Habituellement, dans le comic book, un scénariste rédige un script et le dessinateur fait à sa sauce en suivant les indications. Je ne dis pas que ce n'est pas ainsi qu'il faut faire, mais dans le jeu vidéo, on passe beaucoup de temps à « trouver » le personnage. Crash a pris quatre mois à Charles Zembilla et Joe Pearson, deux designers professionnels, à Bob Rafei, l'artiste principal de Naughty Dog, à des dizaines de personnes talentueuses et à moi pour enfin atteindre la perfection. Quand nous avons designé Jak and Daxter, j'étais inspiré par le travail de Joe Madureira sur Battle Chasers, aussi je l'ai appelé. À ma grande surprise, il a accepté, malgré son emploi du temps, de faire quelques personnages. Joe est un super-héros, vous savez, tout ce qu'il dessine est cool. Il m'a recommandé l'un de ses amis, Jeff Matsuda pour les personnages secondaires. Il a lui aussi accepté. Le résultat va au-delà de mes attentes.

D'après vous, quelles sont les principales différences entre l'industrie du jeu et celle du comics ?
Un comic book est toujours le travail d'un seul homme. Un seul scénariste, un seul dessinateur, un seul coloriste. Ces artistes mettent beaucoup de leur sensibilité, de leur personnalité dans leur art. Quand j'ai quitté Naughty Dog, nous avions une dizaine de modélisateurs et une demi-douzaine d'artistes travaillant sur les textures à leurs côtés. Un effort d'équipe contre un effort personnel.

Et vous avez aussi ce projet, Flektor ?
Oui, c'est un outil de création de présentations online pour MySpace, eBay, un mélange de Photbuckt, Imovie, Slide, Quizilla... Et c'est gratuit. Le meilleur moyen pour l'expliquer aux gens, c'est d'aller sur www.flektor.com. Dites-leur que vous venez de la part de Jason.

Pouvons-nous donc espérer un véritable retour sur le devant de la scène vidéoludique ?
Seul le temps le dira. Honnêtement, je n'en sais rien. Il y a tellement d'opportunités dans ce monde. Et je suis déjà bien occupé...



« DANS LE JEU VIDÉO, ON PASSE BEAUCOUP DE TEMPS À "TROUVER" LE PERSONNAGE. CRASH A PRIS **QUATRE MOIS POUR ENFIN ATTEINDRE LA PERFECTION** »

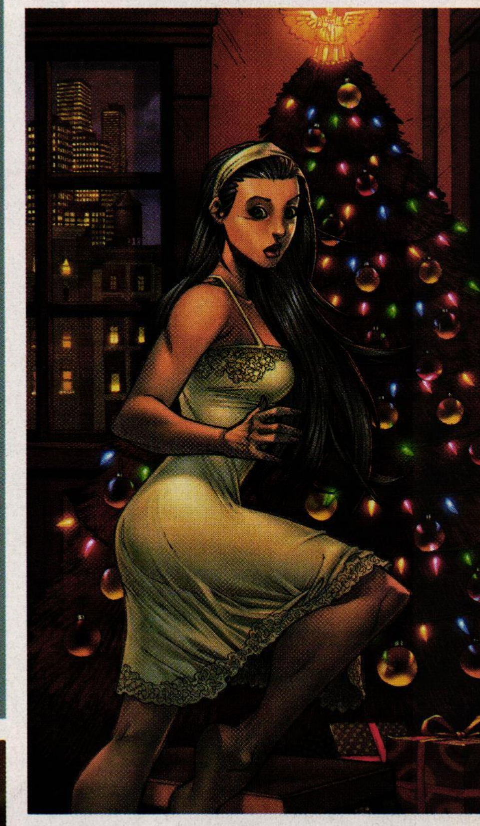
IRON & THE MAIDEN

SON NOUVEAU PROJET MULTIMÉDIA

Iron & The Maiden suit Michael Iron, tueur du Syndicat, et Angel Chase, une orpheline débutante, alors qu'ils combattent Big Daddy – tête pensante du Syndicat –, The Order et le gouvernement dans un futur alternatif proche des années 30. Iron a décidé de finir sa carrière en beauté et, aidé par une Angel désireuse de se venger, décide de nettoyer ses traces et de se retirer dans une « maison à la campagne » pour une vie plus paisible. L'histoire se déroule sur 128 pages.

Il y aura un prélude de 12 pages, suivi de quatre livres. Il est prévu pour une sortie américaine en juillet ou en août, histoire de concorder avec la Comicon de San Diego, la plus grosse convention de comics en Amérique du Nord.

« Je travaille actuellement pour sa distribution en Europe, mais, pour le moment, je n'ai pas plus de détails. D'ici quelques mois sans doute... »





Machines Xbox 360 et PlayStation 3 / Éditeur LucasArts / Sortie Été 2008

TREMBLEMENT DE TERRE

FRACTURE RISQUE DE SECOUER MÉCHAMMENT LE MONDE DU JEU VIDÉO. EN ATTENDANT, IL FAIT TREMBLER LE SIEN !

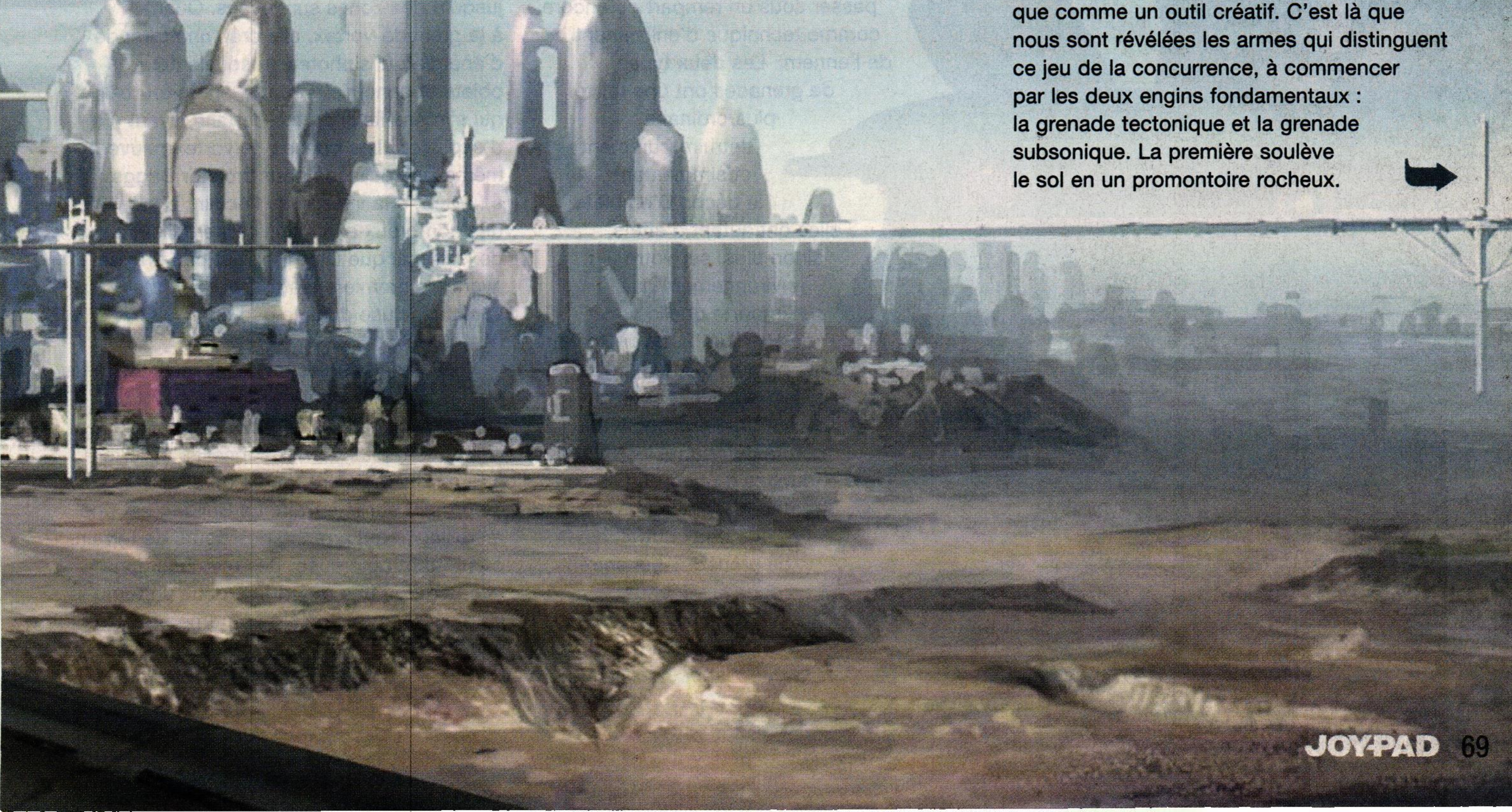
[redacted]

Si le lancement d'un nouveau jeu est une bataille, et si la victoire est à moitié acquise en trouvant son titre, alors LucasArts et le studio Day 1 sont bien partis. « De tous les jeux auxquels j'ai participé, celui-ci fut sans doute le plus dur à baptiser », confesse Denny Thorley, président de Day 1. Mais le résultat final est un pur fantasme de marketing, tant il fonctionne sur plusieurs niveaux. Son titre résume, à lui seul, ce qui distingue cet ambitieux jeu d'action – révélé ici pour la première fois, et prévu pour l'été 2008 – du tout-venant. La première et plus importante fracture, dans *Fracture*, est géologique. De nombreux jeux ont prétendu défricher un nouveau terrain créatif, mais *Fracture* va plus loin et revendique littéralement le terme : il vous permet de défricher le terrain. Et de l'élever, le baisser, ériger des pics au travers, creuser des tunnels à l'intérieur, et de l'agglomérer en boulets qui balaient tout sur leur passage. C'est un jeu de tir dans lequel presque toutes les armes dont vous disposez peuvent déformer le terrain, et pas seulement dans un but destructeur. On crée un rempart à volonté, on trace ou on fore un chemin jusqu'à un endroit en principe inaccessible, on ôte le sol sous les pieds de ses ennemis. En résumé, *Fracture* vous laisse le soin de remodeler le champ de bataille, rien que ça. La seconde fracture est nationale, et idéologique. Situé sur Terre en 2161, *Fracture* dépeint une guerre de sécession qui divise les côtes Est et Ouest des États-Unis, et leurs alliés respectifs, sur l'utilisation des technologies.

L'alliance atlantique de l'Amérique de l'Est et l'Europe déclare hors-la-loi l'industrie génétique tant appréciée par la côte Ouest et l'Asie (l'Alliance Pacifique), et le conflit fait rage entre leurs troupes boostées respectivement par la cybernétique et les modifications organiques. Le héros, Mason Briggs, est un expert en démolition rallié à l'alliance atlantique, dont l'aventure commence là où la guerre éclate : à San Francisco. Ces deux aspects du jeu – la déformation du terrain, qui définit son gameplay, et son univers S.F. étonnamment sérieux et détaillé – sont en parfaite osmose avec la mission que s'était assignée LucasArts l'année dernière, pour marquer son grand retour aux affaires. Un gameplay original exploitant une technologie innovante, ainsi qu'un engagement en faveur d'une narration plus riche : autant de symboles de l'âge d'or de LucasArts, que la compagnie souhaite replacer au cœur de sa philosophie créative.

UN GAMEPLAY ORIGINAL EXPLOITANT **UNE TECHNOLOGIE INNOVANTE**, AINSI QU'UN ENGAGEMENT EN FAVEUR D'UNE NARRATION PLUS RICHE

La formule est à ce point idéale que l'on peine à croire que *Fracture* trouve ses origines en dehors du campus de George Lucas à San Francisco. Et pourtant, ce fut Day 1, développeur basé à Chicago – à qui l'on doit MechAssault sur Xbox notamment – qui rédigea le pitch après avoir conçu l'idée de base, ainsi que la technologie, en interne. Comme le dit Thorley, les grands esprits se sont rencontrés. « Quand nous avons connu Peter [Hirschmann, vice-président du département développement chez LucasArts], c'était comme si nous pouvions terminer chacun la phrase commencée par l'autre, nous voulions vraiment la même chose. Du point de vue d'un développeur, c'est un vrai rêve, parce que LucasArts nous a donné le temps et les ressources financières pour créer quelque chose de vraiment spécial. » Nous découvrons *Fracture* sous la forme de ce que Day 1 appelle le « terrain de jeu », une surface ouverte, un bac à sable – littéralement – qui fonctionne aussi bien comme une démo que comme un outil créatif. C'est là que nous sont révélées les armes qui distinguent ce jeu de la concurrence, à commencer par les deux engins fondamentaux : la grenade tectonique et la grenade subsonique. La première soulève le sol en un promontoire rocheux.





POINTS DE VUE

Fracture est venu au monde sous la forme d'un FPS, et ce n'est que récemment qu'il est passé à la troisième personne. Ce changement s'est fait en douceur, grâce au compromis du zoom par-dessus l'épaule, désormais de rigueur. « *Fracture* est en développement depuis un an et demi, et il a été un FPS pendant environ seize mois », précise Perkinson. « Si vous voulez que l'on s'identifie à votre héros, il vaut sans doute mieux qu'on puisse voir sa tête, et pas seulement ses mains et ses flingues. De plus, du fait de la déformation du terrain, Day 1 a estimé qu'avoir une appréhension plus globale du décor offrait une plus grande liberté. Vous pouvez faire plus de choses, si votre champ de vision est plus large. » Kimmich acquiesce : « En vue FPS, vous êtes concentré sur le sol devant vous et ne captez pas ce qui se passe de l'autre côté de la colline. À la troisième personne, vous avez une perspective approfondie. »

■ La technologie organique mutante des « Pacifiques » leur donne un aspect inquiétant et les apparente à des extraterrestres. Mais l'histoire et les dialogues vont progressivement les humaniser.

Balancez-en une devant vous et vous pourrez vous en servir comme rempart. Jetez-la sous la brèche d'un mur pour y accéder directement. Projetez-la aux pieds de vos ennemis pour qu'ils soient propulsés dans les airs, mais soyez précis, car un lancer trop court leur fournirait une cachette. Vos ennemis disposeront, bien sûr, d'un arsenal agissant également sur le terrain environnant. La grenade subsonique est l'opposé de la tectonique : outre son potentiel destructeur, elle creuse un trou profond dans le sol qui peut être employé comme tranchée, comme moyen de passer sous un rempart ou encore comme technique d'enlisement de l'ennemi. Les deux types de grenades ont une utilité plus ordinaire : détruire purement et simplement le décor. D'emblée, elles ont autant d'effets, sinon plus, sur votre environnement que n'importe quelle arme de *Half-Life 2*, tel le Gravity Gun, et leur rôle tactique est plus important. C'est pourquoi elles ont un emplacement permanent parmi les quatre touches du pad dédiées aux grenades. Nous n'avons vu que deux autres types de grenades qui entrent dans la seconde catégorie des armes de *Fracture* : spectaculaires, imprécises, délibérément chaotiques. La grenade-piquet fait surgir une stalagmite en cristal capable de soulever des objets très lourds ou de catapulter le joueur jusqu'à des zones surélevées. Quant à la grenade-vortex, elle crée une tornade d'énergie qui siphonne le sol alentour, objets et ennemis compris, en un tourbillon qui s'intensifie si on tire dedans, avant d'exploser ! Les phases de vortex peuvent même être utilisées pour projeter Briggs en avant, à la vitesse de l'éclair : c'est l'un des nombreux exemples d'une utilisation de l'arsenal que Day 1 n'avait pas prévue avant les premiers tests, mais qui fut ensuite incluse dans le gameplay.

Voilà donc pour les grenades, aux capacités très séduisantes mais qui partageront tout de même la vedette avec les armes à feu, légèrement plus conventionnelles et terre à terre, qui mais ont toutes un effet déformant sur le terrain. Le Bulldog est une mitrailleuse qui arrache des bouts de terrain, permettant de creuser des marches dans une paroi ou une meurtrière dans un rempart. L'Envahisseur est un fusil à pompe qui soulève légèrement le terrain et dispose d'un tir secondaire projetant des balles plus

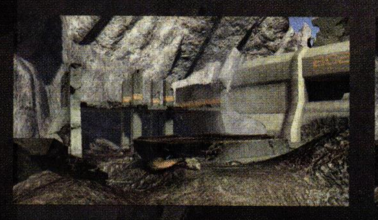
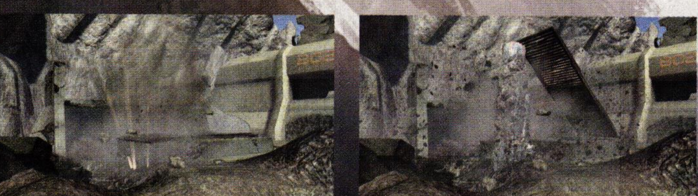


■ *Fracture* est brutal et frénétique. Mais Day 1 insiste sur le fait que le jeu peut être vécu de façon plus contemplative. Pour résoudre les objectifs, explorez les sous-sols.

« POUR LA PLUPART DES ARMES QUE VOUS VOYEZ ICI, **LES PREMIÈRES ÉTUDES** ONT ÉTÉ **MENÉES PAR UN DESIGNER**, AVANT MÊME QU'UN PROGRAMMEUR SOIT IMPLIQUÉ. »

lentes, capables de ricocher et d'exploser quand vous relâchez la gâchette, autorisant les tirs en coin. La Veuve Noire peut planter plusieurs mines subsoniques et les faire exploser en même temps, idéal pour piéger l'ennemi ou creuser des tranchées.
Le Bangalore reprend le principe du Vortex, avec une roquette comme arme principale, capable de déformer le terrain, et une arme secondaire sous la forme d'un missile qui fore des tunnels souterrains, et qui explose quand vous relâchez la gâchette.
Mais à vrai dire, la grande star de *Fracture*, c'est le « Canon-boulet ». Cette arme ludique et spectaculaire absorbe le sol pour en faire une boule que l'on catapulte devant soi, culbutant les soldats de l'alliance pacifique comme des quilles. Et elle explose comme une énorme bombe, rien qu'en tirant dessus. Du fait des lourdes implications techniques de toutes ces armes, les ingénieurs de Day 1 ont travaillé dur pour produire des outils offrant aux designers la même capacité d'improvisation que celle dont feront preuve, on l'espère, les joueurs de Fracture. « Pour la plupart des armes que vous voyez ici, les premières études ont été menées par un designer, avant même qu'un programmeur ne soit impliqué », dit Mike McDonald, technicien en chef ainsi que directeur du second studio basé à Baltimore.
« Évidemment, ce prototype est lent, mais il permet de se faire une idée du résultat. Le processus est déjà assez complexe pour ne pas avoir à gérer, en plus, une équipe de deux ou trois ingénieurs. Si les outils ne sont pas simples d'utilisation, si les artistes et designers ne peuvent pas faire tout ce qu'ils veulent avec un minimum de logistique, alors c'est que nous avons échoué. » Au cours de notre propre phase de test, le Canon-boulet a fait la démonstration des joyeux et imprévisibles incidents causés par l'arsenal de *Fracture*. À un endroit du premier niveau, il faut aspirer le sol afin d'accéder à un bunker en béton, défendu par une escouade de « Pacifiques ». Ayant construit une sorte de toboggan, nous n'avons pu résister à l'envie d'y jeter un énorme boulet, du sommet de la rampe jusque dans le bunker. À la troisième tentative, ça a marché : le boulet a traversé le bunker et bloqué l'issue de secours, détruisant les possibilités de repli et de couverture de nos ennemis.
« Je n'ai encore jamais vu personne essayer ça », dit Gregg, designer principal. « Je vais inclure ça dans le design, maintenant. »

Nonobstant la part de liberté et de créativité accordée aux joueurs, *Fracture* n'en est pas moins structuré dans sa progression, un tantinet linéaire, avec une ligne narrative à suivre. C'est un jeu composé de zones méticuleusement assemblées, mais où tout peut arriver.
La mission suivante demande à Briggs de détruire deux batteries antiaériennes, protéger l'atterrissage d'un avion, traverser un complexe surprotégé et fabriquer un pont. Cela va d'un tir ciblé à une escarmouche, de la résolution de puzzle à des manipulations physiques quasi surréalistes, et se situe dans la baie asséchée de San Francisco, le Golden Gate toisant la scène. Les canons antiaériens sont détruits en y plaquant des mines tectoniques qui les soulèvent


SANS LIMITE

La déformation du terrain pose d'incessants problèmes aux designers, qui doivent s'adapter à la violence exercée par le joueur sur l'environnement sans pour autant la restreindre artificiellement. Comme dans le cas de l'atterrissage d'un hélicoptère, si le joueur a détruit la zone d'atterrissage. « La méthode classique aurait consisté à poser une grosse dalle de béton indéformable », explique Kimmich, mais la solution qu'ils ont adoptée est de donner à l'hélicoptère ses propres armes de déformation. « Nous préférons accentuer la puissance du joueur », dit Gregg. « À chaque impasse, la solution adoptée a finalement toujours été de laisser le joueur faire ce qu'il voulait, et de maintenir nos objectifs d'une autre façon. Neuf fois sur dix, si le joueur essaie un truc, c'est certainement une bonne idée. »

■ *Fracture* était déjà trop avancé pour utiliser les licences de physique et d'animation dont LucasArts est propriétaire. Mais malgré sa méfiance envers le partage des technologies, McDonald, technicien en chef, est très impressionné par elles.

MOTEUR NEW GEN

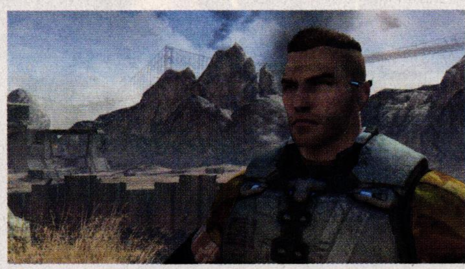
Interrogé sur la plus grande difficulté pour les ingénieurs de Day 1 – la déformation du terrain, ou Ses conséquences ? –, McDonald répond : « Un peu des deux. La déformation en elle-même, de la manière dont nous l'envisageons, aurait été infaisable sur une précédente génération de console. Pour la réaliser d'une manière élégante, il faut une grosse puissance de calcul. Quand le terrain change, l'I.A. et la physique de tous les objets présents sont affectées, ce qui coûte très cher. Nous n'aurions pu prendre tout ça en compte sur une génération précédente car cela exige de nombreux processeurs. Cette architecture en profondeur est la clé. »





■ Fun et très destructrices, les armes de *Fracture* tranchent avec celles des productions habituelles, plus réalistes.

jusqu'au bouclier d'énergie qui les protège, et sur lequel ils s'écrasent. Les projectiles de l'Envahisseur sont propulsés à l'intérieur du bunker. Les Hydras – des « Pacifiques » qui tirent au Bangalore depuis des zones surélevées – sont éliminés en leur lançant une grenade-piquet. Les plates-formes sont créées en jetant des grenades tectoniques sous des caisses, et le pont consolidé grâce à une version gigantesque de la stalagmite. Vous le voyez, le monde de *Fracture* peut rapidement devenir irréel, au diapason parfait avec le délire chaotique des déformations du terrain. Mais Day 1 s'attache à l'organiser autour de thèmes identifiables. Le réalisateur des cinématiques Peter Krygowski est l'homme chargé d'humaniser ce terrain de jeu. Il a bâti une histoire scrupuleuse pour nous guider d'un point A à un point B, incluant un regard acéré sur les désastres engendrés par l'industrie génétique à la fin du XXIe siècle, ainsi qu'une série de catastrophes climatiques qui sont à l'origine de ce décor américain, à la fois typique et méconnaissable.



■ Le seul domaine où les techniciens de Day 1 ont freiné leurs ambitions était la reproduction de l'eau…



■ … il était en effet trop difficile de lui appliquer le principe de la déformation. Du coup, 2161 est aride !

Fracture se joue différemment des autres jeux de tir, mais extérieurement, il leur ressemble beaucoup : peut-on vraiment concilier l'exigence du président de LucasArts, Jim Ward, qui souhaite s'adresser au grand public, avec un gameplay pourtant très orienté



« NOUS AVONS TRAVAILLÉ AVEC DES ÉDITEURS QUI DONNAIENT DES ORDRES PRÉCIS. CHEZ LUCASARTS, C'EST MOINS DIRECTIF : **"INNOVEZ, INNOVEZ, INNOVEZ !"** »

hardcore gamer ? « Cela fait partie des discussions que nous avons eues, confirme Perkinson. Nous sommes très attentifs à ce que l'audience du jeu ne soit pas trop étroite. Nous veillons à ce que l'expérience reste ouverte à tous les profils de joueurs. » Une identité forte, voilà ce dont *Fracture* a besoin pour rendre commercial le caractère innovant de son gameplay, et ainsi réussir ce que LucasArts en attend : obtenir un succès commercial avec un nouveau titre, développé en marge des licences cinématographiques ultra rentables, mais usées jusqu'à la corde. « Beaucoup pensent que nous ne savons faire qu'*Indiana Jones* et *Star Wars*. Mais nous sommes nombreux ici à croire que la compagnie est capable de surprendre tout le monde », dit Perkinson. « George [Lucas] a bien insisté sur le fait que LucasArts va devenir l'une des plus grosses sources de revenus de sa compagnie, et le meilleur moyen d'y parvenir, c'est de générer de nouvelles licences. » Thorley est très reconnaissant envers ses nouveaux financiers. « Nous avons travaillé avec des éditeurs qui donnaient des ordres précis. Chez LucasArts, c'est moins directif : "Innovez, innovez, innovez !" Comme ils font moins de jeux, ils peuvent s'investir à un niveau plus important. C'est unique d'avoir le point de vue de gens comme Peter ou même Jim, qui vous font partager leurs impressions. » « Notre organisation n'est pas pyramidale », acquiesce Perkinson. « Donc on peut présenter le projet, à chaque étape de développement, directement au président. M. Lucas a fait quelques commentaires sur le jeu », précise-t-il. Il y a clairement un rapport inhabituel entre Day 1 et LucasArts : les moyens financiers de l'éditeur, et son attrait pour les innovations techniques et esthétiques, incitent le studio à se concentrer sur la concrétisation de son concept du terrain malléable, et le sentiment d'excitation et de liberté est palpable au sein des bureaux de Day 1.



■ Ces ennemis se croient à l'abri, mais peut-être trouverez-vous le moyen d'entrer en modifiant le terrain…

Fracture avec encore plus d'une année de développement devant lui, s'impose déjà par sa solidité, sa jouabilité et son originalité. D'une part vis-à-vis de ses rivaux et d'autre part vis-à-vis des précédents titres de Day 1. Mais il est aussi suffisamment flexible pour s'accommoder des futures idées de ses créateurs, sans cesse surpris par les possibilités de leur imprévisible terrain de jeu.

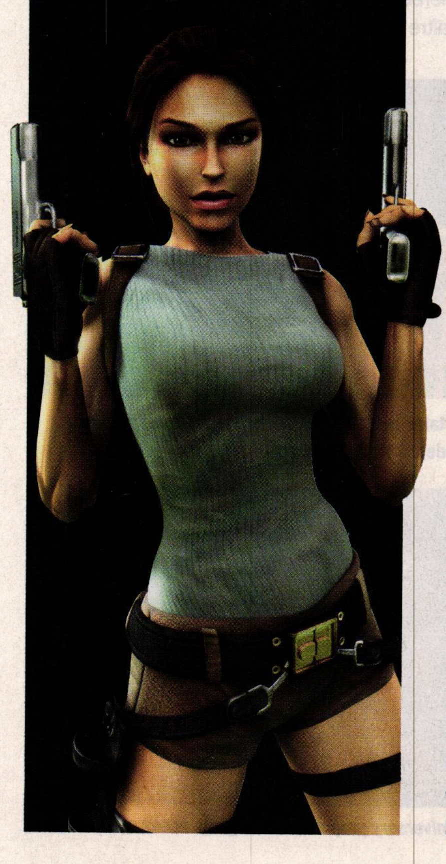
TESTS

PS3 / XBOX 360 / Wii / PS2 / DS / PSP / GBA / PC

La nouvelle formule de Joypad laisse une large place aux actualités et aux dossiers. Aussi, pour les tests, nous avons décidé de ne pas être exhaustifs pour vous proposer tous les mois une sélection des jeux les plus intéressants et/ou les plus attendus. Un écrémage qui ne retient donc que l'essentiel pour aller droit au but !

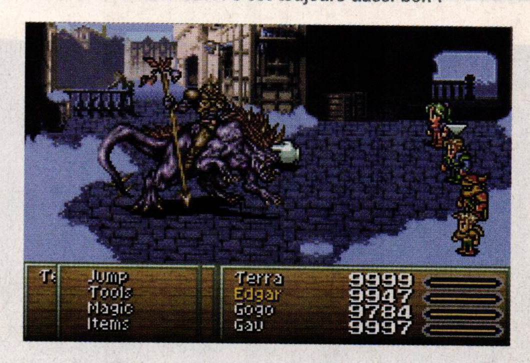
RÉSISTANCE

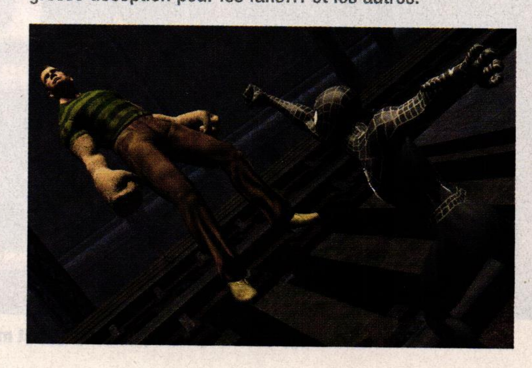
Nouvelle génération, haute définition, effets spéciaux à foison : en ce moment, il n'y en a que pour la PS3 et la Xbox 360. Et si en effet ces deux consoles squattent la rubrique Actus, du côté des tests, la résistance s'organise : le jeunisme n'y a pas droit de cité ce mois-ci ! En tête d'affiche, deux vieilles séries, deux vieilles consoles mais deux jeux incontournables : *Tomb Raider Anniversary*, qui maintient avec brio la PS2 en vie, et *Final Fantasy VI Advance*, qui ranime la GBA. On ne sait pas vraiment si les mamies ont de l'avenir, mais elles ont du présent ! Et même la PSP, pas si vieille mais qui peine malgré tout à convaincre, joue les stars avec l'excellent *Ratchet & Clank* dont la qualité fait mentir son sous-titre, *La Taille, Ça Compte*. Alors finalement, tous ces deniers investis dans une télé HD de la mort, ce mois-ci, ils vous auront servi à afficher des jeux basse déf mais tout aussi amusants que leurs concurrents liftés. Et s'il était urgent d'attendre ?

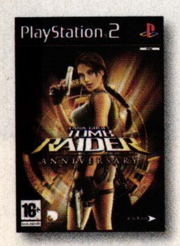












Genre Action / aventure
Testé sur PlayStation 2
Éditeur Eidos
Dév. Crystal Dynamics
Nombre de joueurs 1
Online Non
Prix env. 60 €
Sortie Disponible

TOMB RAIDER ANNIVERSARY



L'ICÔNE NUMÉRIQUE DES 90'S S'OFFRE UN LIFTING GRAND LUXE ET SOUFFLE SES DIX BOUGIES

Ça y est, la douce Lara a 10 ans. Enfin un poil plus, mais les femmes trichent toujours sur leur âge, on le sait. Dix ans de pas toujours bons mais très loyaux services, que ce soit sur nos consoles ou au cinéma, que la belle soit faite de polygones mal taillés ou de chair bien balancée. Qu'on l'aime ou qu'on la déteste, Lara a beaucoup fait pour l'image de la femme. Ou pas. N'empêche, grâce à elle, les planches à pain incapables de faire un poirier renversé entre deux tigres vivent recluses, alors ne serait-ce que pour ça, merci. Merci aussi pour cette belle fête d'anniversaire, savante recette mêlant gameplay moderne et défis au bon goût d'autrefois.

RETOUR VERS LE FUTUR

Difficile, en revoyant les vidéos de l'original sur Youtube, d'imaginer ce que Crystal Dynamics pourrait bien tirer de *Tomb Raider*, son design simpliste, sa maniabilité lourde et ses pièges cruels comme c'est plus permis. La virée de Lara Croft ayant très mal vieilli, le challenge d'en faire un remake s'annonçait colossal. Après quelques heures de « crapahutage » intensif, une chose est sûre, l'adaptation est fidèle. Le scénario, pas bien épais, envoie toujours Lara à la recherche de reliques plaquées or, comme toutes les femmes.

Ici, pas de cinématiques à gogo, pas de commentaires lourdingues made in Omar et Fred, et pas de surprise : le jeu respecte à la lettre le déroulé d'origine. Pérou, Grèce, Égypte et Atlantide sont donc au programme, les quatre destinations étant divisées en niveaux représentant autant de grands puzzles à résoudre. Ces derniers n'ayant pas bougé d'un iota, les vétérans retrouveront rapidement leurs marques et sauront quoi faire face -au T-Rex, à la statue de Midas et dans la cité de Khamoon. Mais si le but reste le même, la façon d'y arriver change radicalement puisque la quasi totalité des puzzles a évolué pour intégrer les mouvements les plus récents de la belle anglaise.

Résultat, il va falloir faire plus que pousser deux caisses et actionner un levier pour récupérer les clés et autres lingots nécessaires ici et là. Parce que si les premières minutes donnent l'impression de connaître le jeu comme

LE PITCH

Mandatée par Jaqueline Natla, une milliardaire un peu louche sur les bords, Miss Croft est à la recherche du Scion, un artefact sacré censé rendre beau et immortel, tout ça. Bref, la belle excuse pour buter des tigres, des singes et plein d'espèces protégées… comme le T-Rex.

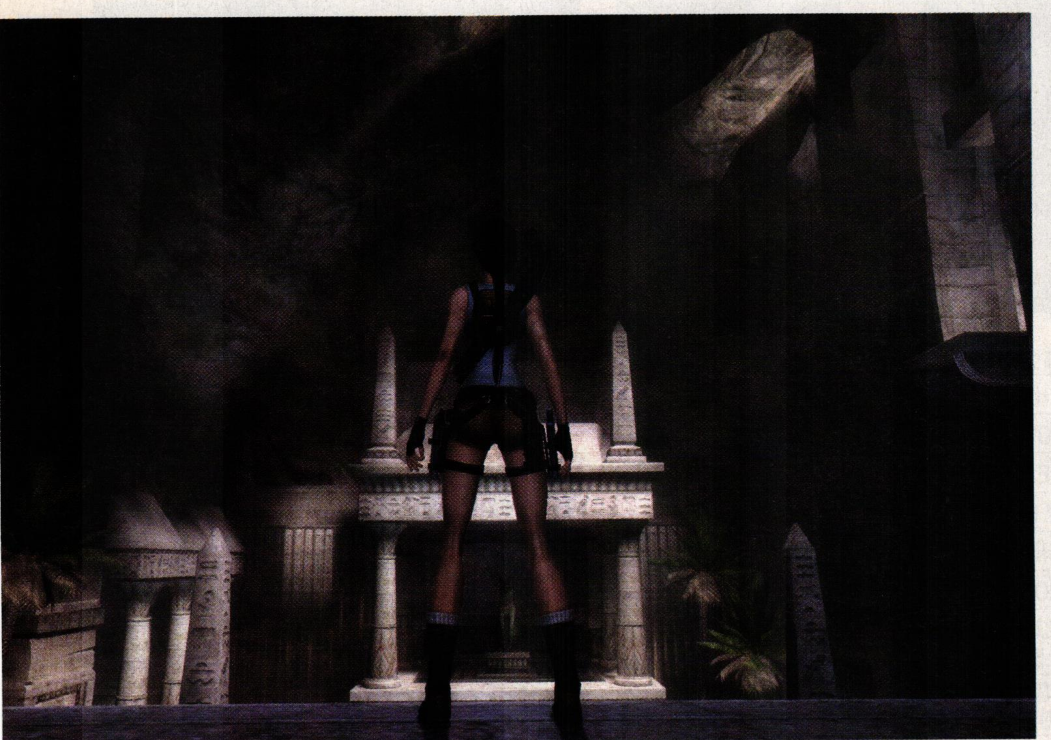
À RETENIR

LE MANOIR
Il est de retour, plus en forme que jamais : le manoir des Croft, alambiqué au possible, fait un parcours d'entraînement idéal pour les aventurières un peu rouillées.

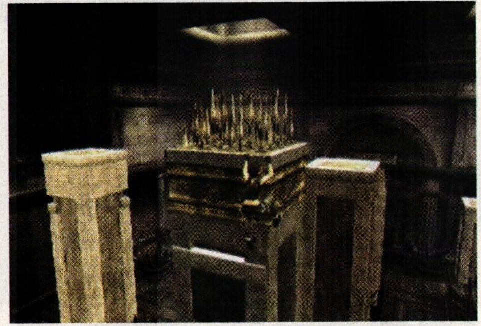




TECHNIQUE
60 Hz, 16/9 et progressive scan : *Anniversary* nous fait la totale question technologie. On apprécie carrément !



■ *Tomb Raider Anniversary*, c'est un gros trip nostalgique et moderne à la fois.



■ Certains mécanismes se font la malle en quelques secondes. Il va falloir speeder !



■ *Anniversary* propose des énigmes assez complexes.



Dans ce remake, Lara doit faire face à des énigmes rappelant certes celles de l'original... mais qui prennent ici des proportions bien plus impressionnantes !



Il est possible d'esquiver les attaques ennemies en appuyant sur une touche au bon moment.



Tous les niveaux du premier *Tomb Raider* figurent dans cette édition, y compris l'Égypte.

IL VA FALLOIR **FAIRE PLUS** QUE POUSSER DEUX CAISSES ET ACTIONNER UN LEVIER POUR RÉCUPÉRER LES CLÉS ET **AUTRES LINGOTS**

sa poche, on suffoque vite devant des kilomètres de nouveaux couloirs, de puzzles diaboliques et de séances de voltige inédites.

UNE LÉGENDE EN MARCHE

En dix ans, la plantureuse aventurière a acquis suffisamment de souplesse pour mettre à l'amende n'importe quelle gymnaste roumaine anabolisée. Magnanime et bienveillante, elle voltige de pylônes en rebords minuscules avec une légèreté qui tranche pas mal avec la lourdeur d'antan, quand cette espèce de loche modélisée à la pelle foirait un saut banal pour cinq millimètres. Bref, la Lara de *Legend* est miséricordieuse et c'est tant mieux, puisque c'est elle que l'on retrouve dans ce remake. Agile, elle peut jouer les équilibristes sur un pilier, enchaîner avec un saut rattrapé d'une main et finir sur une course le long d'un mur avec son grappin magique. On en passe sur les capacités de la lady, même si certains passages parviennent à hérisser le poil.

Anniversary a beau être plutôt joli (rien d'hallucinant, mais le moteur de *Legend* fait le boulot), relativement long et blindé de bonus à dégoter dans les niveaux, il garde tout de même le goût d'un *Tomb Raider* à l'ancienne. En clair, que l'accessibilité des premiers niveaux ne vous trompe pas, c'est dur. Vite retors, le jeu finit en apothéose avec des énigmes vicieuses, des pièges infernaux et des manœuvres osées. Les fans pensant avoir affaire à un « *Legend 2* » déguisé sont avertis. Allons, séchez vos larmes, les checkpoints sont nombreux et plutôt bien placés, on s'en sort toujours et l'envie de voir la suite est plus forte que tout. De toute façon, en ces temps où la simplicité règne, un peu de challenge ne fait pas de mal, alors foncez !

VERDICT : 8/10

Crystal Dynamics continue son excellent boulot en signant un remake intelligent, jouable et tout sauf facile. Lara est de retour, encore !



De temps en temps, Lara doit se stabiliser avec Triangle.



Graphiquement, le jeu est supérieur à *Legend*.



■ Une des rares réussites du jeu : les déplacements, à coups de fils d'araignée, donnent le vertige.



■ Spidey peut s'agripper à tous les murs : utile, mais la caméra prend rarement la bonne position...



■ On peut contrôler le Nouveau Bouffon dans des courses.



SPIDER-MAN 3

ON LE SAIT, SPIDER-MAN A BEAU ÊTRE UN HÉROS, IL A SES FAIBLESSES. PROBLÈME : SUR CONSOLES, IL N'A QUE ÇA...

Genre Action
Testé sur PlayStation 3
Dispo sur Xbox 360, PS2, Wii, DS, GBA, PC
Éditeur Activision
Développeur Treyarch
Nombre de joueurs 1
Online Non
Prix env. 70 €
Sortie Disponible

Le 1er mai 2007, alors que les Français profitent de la fête du travail pour paresser, l'homme-araignée squatte une troisième fois les salles obscures avec un film exceptionnel. Il aura fallu attendre le lendemain pour pouvoir se procurer le jeu vidéo et enfiler soi-même le costume rouge et bleu... Sur le papier, le programme est plutôt alléchant : il s'agit de se balader dans New York à la recherche de veuves et d'orphelins à sauver, ainsi que de super vilains à tuer. On commence ainsi lâché dans la ville, libre d'aller où bon nous semble.

Mais c'est bien joli de tisser à tout-va, il faut bosser un peu et faire son boulot de super héros ! Il est donc temps de jeter un œil à la carte, en 3D s'il vous plaît, pour localiser les missions à accomplir. Il ne vous reste alors plus qu'à faire votre choix et à rejoindre le point indiqué sur le radar pour vous lancer. Libre à vous, également, entre deux sauvetages ou missions, de vous adonner à quelques activités comme des courses, histoire de varier un peu les plaisirs. On peut même, après l'avoir battu, enfiler le costume du Nouveau Bouffon pour faire des courses, malheureusement pas très jouables d'ailleurs.

Évidemment, vous disposez de coups et enchaînements de plus en plus nombreux au fil des combats et pouvez utiliser votre fameuse toile pour vous balancer un peu partout mais aussi attaquer les ennemis, les projeter, les paralyser... D'ailleurs, les balades dans la ville s'avèrent plutôt agréables et restituent bien la sensation de vertige qu'on imaginerait ressentir à la place du super héros. Alors c'est sûr, présenté comme ça, on se dit qu'incarner Spider-Man, ça doit vraiment être super. Sauf que...

JEU AVORTÉ

Sauf que malheureusement, *Spider-Man 3* semble souffrir du syndrome « fallait sortir en même temps que le film, alors on s'est dépêché ». Résultat, dès le début de l'aventure, ça rame. Pourtant, graphiquement, rien d'exceptionnel ou qui puisse mettre à genoux une PlayStation 3 : le ramage ne se rapporte donc absolument pas au plumage. Et si par la suite l'animation se reprend, elle flanche régulièrement, donnant la désagréable impression que le moteur 3D galère pour tourner à plein régime.

En progressant, on espère changer d'avis, mais les graphismes ne s'améliorent guère : si en y jetant un rapide coup d'œil, on est impressionné par la présence de dizaines de buildings à l'écran, on se rend vite compte qu'ils se ressemblent tous et que les rues de la ville ne paraissent malheureusement pas très animées. Sans compter la modélisation des personnages,

LE PITCH

De nouvelles menaces planent sur New York : Spidey doit protéger Mary-Jane, faire baisser la criminalité en affrontant de nouveaux gangs et débarrasser la ville de super vilains tels que Le Nouveau Bouffon, L'Homme-Sable, Scorpion et Lézard.

À RETENIR

COSTUME

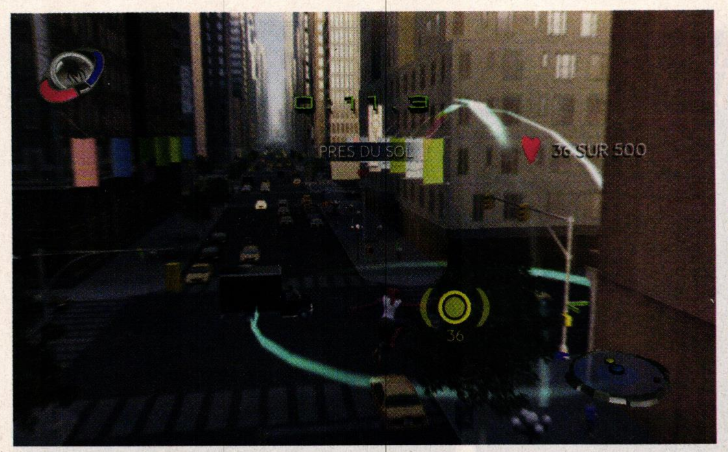
Comme dans le film, le symbiote s'empare durant un bon moment de Spider-Man pour lui donner un joli costume noir et de nouveaux pouvoirs.



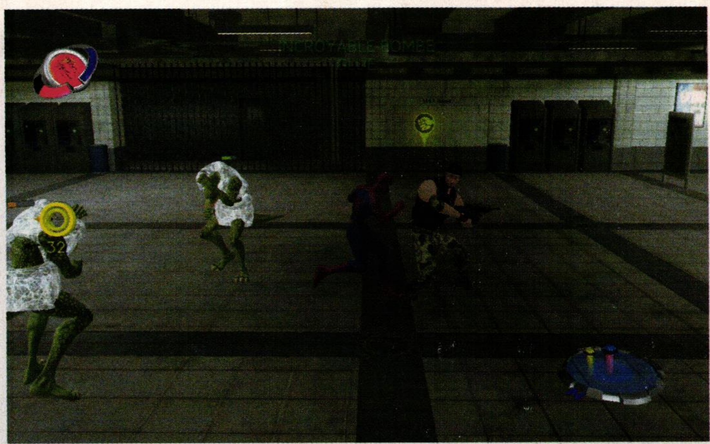


LIBERTÉ

Dès le début, vous pouvez aller où bon vous semble, la ville entière vous est ouverte et regorge de missions et d'épreuves secondaires.



■ Il vous faudra transporter Mary-Jane à plusieurs reprises.



■ Un coup de toile pour paralyser les deux lézards et s'occuper du troisième larron.

qui ont une fâcheuse tendance à avoir des yeux globuleux : le pauvre Tobey Maguire serait plus proche d'une mouche que d'une araignée ! Mais soyons honnêtes, ce n'est pas extrêmement laid, c'est juste que pour du graphisme new gen, c'est beaucoup trop léger. Quant aux dialogues, on a du mal à se retenir de rire parfois tant ils peuvent atteindre des sommets de niaiserie. Mais qu'importe, après tout, si le gameplay est bon ! Aïe...

PAS D'HISTOIRE...

L'idée de laisser au joueur une liberté quasiment totale dans le choix des missions à accomplir partait d'une bonne intention, encore fallait-il trouver un moyen de donner un semblant d'unité ou de fil conducteur pour qu'il s'y implique totalement. Or, ici, on va à droite, à gauche, on rencontre un super vilain, on va en voir un autre, on affronte ensuite le premier avant de retourner voir le second plus tard si le cœur nous en dit. Du coup, même si on retrouve des ennemis clés du comics

VOUS DISPOSEZ DE COUPS ET D'ENCHAÎNEMENTS DE PLUS EN PLUS NOMBREUX AU FIL DES COMBATS ET POUVEZ UTILISER **VOTRE FAMEUSE TOILE**

et des scènes importantes du film, aucun véritable canevas scénaristique ne ressort vraiment et on finit par choisir les missions à faire, en fonction de leur proximité – histoire d'éviter de fastidieux allers-retours dans la ville.

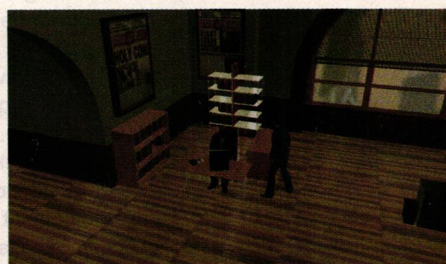
Quand bien même on se passionne pour ses objectifs, les réaliser devient une autre affaire. Non pas qu'ils soient bien difficiles, mais avec une caméra qui part dans tous les sens dès que l'action s'emballe et une jouabilité capricieuse (Spidey qui s'agrippe à un mur voisin au lieu de balancer sa toile sur un adversaire, le bouton étant le même), pas évident de rester concentré.
Sans compter de nombreux passages en QTE où il faut appuyer sur les boutons de la manette indiqués à l'écran très rapidement, mais pas toujours bien amenés ni justifiés... Mais ce qui nous chagrine vraiment, en fait, ce sont les nombreux bugs qui témoignent d'un manque de finition assez scandaleux : héros qui se téléporte, scripts qui ne se déclenchent pas toujours, nous avons même vu un ennemi se retrouver planté dans un building, empêchant ainsi de le tuer et donc, d'achever la mission. Autant de faux pas techniques qu'on pourrait imputer à la version test mais qui, même corrigés dans la version commerciale, ne changeraient finalement rien à notre verdict : *Spider-Man 3*, c'est sur pellicule que ça se passe.

VERDICT : 4/10

Gameplay creux, réalisation bâclée, jouabilité bancale :* Spider-Man 3 *accumule les bourdes. Une vilaine araignée à écraser sans remords !



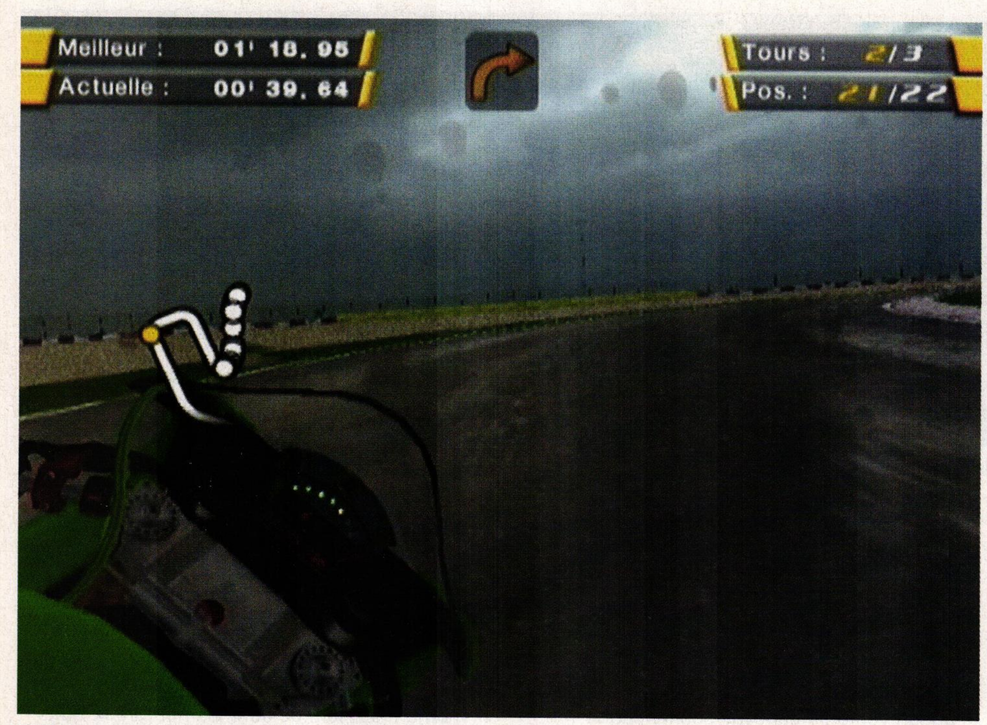
■ Des séquences en QTE surviennent régulièrement, il faut rester attentif en permanence !



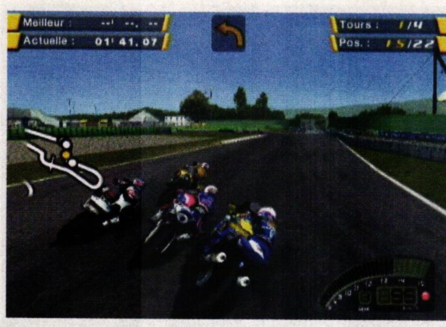
■ Le *Daily Bugle* vous propose des missions photo...



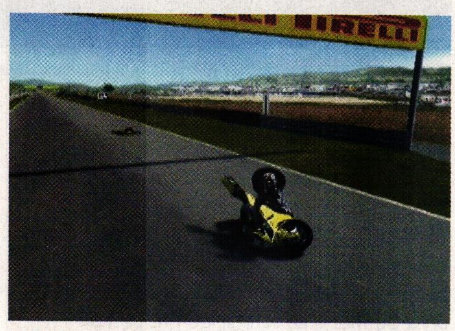
■ ... comme traquer cet hélicoptère.



■ Piloter proprement sous la pluie : un calvaire de tous les instants.



■ S'extraire de la meute sans se planter et emporter trois concurrents dans sa roue n'est pas évident.



■ Après une gamelle, pilote et moto peuvent claquer.

Genre Course
Testé sur PlayStation 2
Éditeur Black Bean
Développeur Milestone
Nombre de joueurs 1-2
Online Non
Prix env. 45 €
Sortie Disponible

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP 07

LA TÊTE DANS LE GUIDON, MILESTONE ENCHAÎNE LES TOURS ET SE PAIE LA LICENCE OFFICIELLE SUPERBIKE

Il y a à peine quelques mois, nous vous parlions du très sympathique mais néanmoins exigeant *Super-Bikes Riding Challenge*, signé par Milestone, développeurs de *Superbike 2001* sur PC, référence de l'époque. Ces fous du guidon réitèrent avec un *SWC07* qui se pose en suite logique et – c'est la principale nouveauté – officielle. Les détenteurs de la licence Superbike ont en effet cédé les droits de la catégorie à Milestone, pour un résultat forcément parlant pour le fan de Régis Laconi. Circuits, motos, sponsors et même photos de « pit girls », tout est là pour vous faire ressentir le frisson de la compétition.

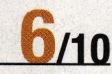
CHUTE DANS LE PELOTON !

Mais là où *Superbike* fait vraiment fort et mal, c'est quand on prend le guidon pour faire ses premiers tours de piste. Sans les aides, bien sûr, car avec ce n'est pas du jeu et ça ressemble à n'importe quel titre arcade. Quand tout est désactivé, c'est le choc immédiat, puis répété avec le bitume qui rappelle à l'ordre : faire le cake nuit à la santé, et mieux vaut passer par les défis pour apprendre à piloter. Car de la trajectoire à l'angle de la moto en passant par la gestion des gaz et autres freinages, tout est savamment programmé pour anéantir la tête brûlée.

En bref, les débuts sont très douloureux et boucler un tour sans se gaufrer (ou sans tuer sa monture) relève du miracle. Évidemment, on ne parle même pas d'attaquer dans les virages ou de taper dans les freins sur une piste détrempée... Ensuite, quand tout est assimilé et que l'on parvient enfin à dompter la bête, les sensations sont excellentes. Réservées aux fins limiers, mais excellentes quand même.

Dommage toutefois que les chargements soient si longs et les graphismes si dépouillés. Certes, les motos sont nombreuses et l'I.A. plutôt efficace, mais l'austérité a des limites. Du coup, on attendra plutôt les versions 360 et PC (espérées en fin d'année) pour craquer, histoire de lier l'utile à l'agréable.

VERDICT : 6/10



Moche comme un pou et un peu souffreteux, Superbike *se rattrape sur les sensations et l'habillage. À réserver aux connaisseurs ou amateurs avertis.*

LE PITCH

Ou comment un studio de spécialistes italiens tente de se faufiler entre deux *MotoGP* (made in Namco et THQ) aux ambitions grand public pour imposer sa vision intransigeante du Superbike, une compétition opposant des versions dérivées de motos du commerce. Ici, pas de prototypes.

À RETENIR

DÉFIS

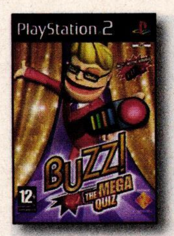
Freiner correctement ou accélérer sans se vautrer, voilà le genre d'activités proposées par la section défi. Obligatoire.





RÉGLAGES

Ils ne sont pas bien nombreux, mais vous pouvez quand même changer quelques paramètres pour régler la moto.



Genre Party game **Testé sur** PlayStation 2
Éditeur Sony Computer Entertainment Europe
Développeur Relentless Software
Nombre de joueurs 1-8
Online Non
Prix env. 45 € **Sortie** Disponible



■ Une chance sur deux de vous planter, lancez-vous !

BUZZ! : LE MÉGA QUIZ

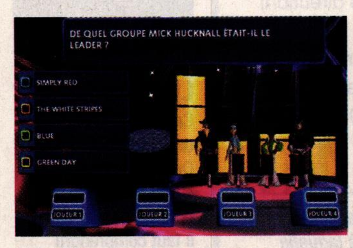
JOUER ENTRE POTES EN VALORISANT SES PROPRES CONNAISSANCES N'AURA JAMAIS ÉTÉ AUSSI PLAISANT

Bien plus encore que *Singstar* ou *Wii Sports*, que les plus timides fuient comme la peste, *Buzz!* a su s'imposer comme l'une des licences les plus familiales de l'univers vidéoludique. Tout ça grâce à un principe inspiré des jeux télévisés et des périphériques immersifs, à savoir des buzzers faciles à prendre en main.

Avec cette nouvelle mouture, qui, comme l'édition *Grand Quiz*, demande des connaissances dans tous les domaines, Relentless Software déballe un carton de questions (avec parfois des photos ou vidéos pour illustrer) plus intéressantes qu'avant, via des épreuves mieux balancées. Par exemple, l'une d'entre elles vous fera voyager à travers plusieurs pays, avec des questions en rapport avec ceux-ci. Le gagnant a le droit de choisir la destination suivante. Pas facile ! La dernière manche est, quant à elle, la cerise sur le gâteau. Les points accumulés auparavant y sont transformés en temps. Celui-ci s'écoule rapidement et vous n'en récupérez qu'en répondant bien… et vite ! Un apport de tension supplémentaire qui rend *Le Méga Quiz* indispensable aux soirées entre amis.

VERDICT : 8/10

Le meilleur volet de la série. Les questions touchent tous les publics et les épreuves sont mieux pensées.



■ L'ultime manche est la plus excitante : c'est ici que tout se joue !



■ La séquence qui intervient en milieu de partie laisse place à un jeu surprise.



Genre Action-aventure
Testé sur DS
Éditeur Nintendo **Développeur** Noise
Nombre de joueurs 1-2
Online Oui
Prix env. 45 € **Sortie** Disponible

CUSTOM ROBO ARENA

LA DS ACCUEILLE UN BON PETIT TITRE AXÉ SUR DES COMBATS DE ROBOTS PLUTÔT RÉUSSIS

En proposant un mélange de *Pokémon* et de *Virtual On*, le titre de Noise aurait pu être ce qu'on appelle communément une réussite. *Custom Robo Arena* repose en effet en grande partie sur des combats dans des arènes bourrées d'obstacles en tous genres, où deux robots bondissent dans tous les sens en se lançant des missiles dans les rouages. Le tout dans une 3D pas dégoûtante.

Les mêlées, sous des airs pourtant simplistes, se montrent virevoltantes et techniques, car elles nécessitent que vous associez les pièces détachées adéquates pour exploiter au mieux les points faibles de votre adversaire.
Comme il se doit, cet aspect customisation s'avère très poussé, avec des milliers de combinaisons d'armes et de robots possibles, ce qui fera largement votre bonheur en multijoueur, que ce soit en local ou en ligne.



■ De nombreux robots à acheter, des tonnes de pièces détachées : plaisir !

Hélas, il faudra néanmoins se coltiner un mode solo qui, s'il présente quelques faux airs de la saga de Pikachu par son apparence colorée et naïve, n'en possède malheureusement pas la carrure, se révélant du coup beaucoup trop limité en dehors des affrontements, avec une histoire ennuyeuse et des personnages soporifiques.

VERDICT : 6/10

Des tonnes de robots différents et des chocs rigolos. Mais l'aventure reste gamine et redondante, surtout en solo.



■ Les combats sont techniquement intéressants et resplendissants.

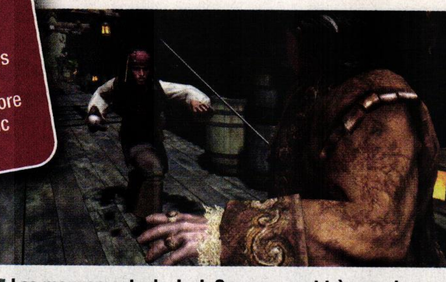


■ L'aventure donne dans le très mignon, mais pas dans le passionnant.



■ Les combats à l'épée ne sont hélas pas aussi fun à jouer que beaux à regarder...

JOYPAD — ET LES AUTRES ?
Le jeu sort aussi sur PS2, Wii, PSP et DS avec des gameplays différents. Malheureusement, aucune des versions n'améliore les choses et ne s'avère donc recommandable...



■ Les mouvements de Jack Sparrow sont très proches de ceux de son alter ego cinématographique.



■ La belle et la bête, le remake !

PIRATES DES CARAÏBES : JUSQU'AU BOUT DU MONDE

UNE FOIS DE PLUS, LE VIEIL ADAGE SE CONFIRME : BONNE LICENCE NE RIME PAS AVEC BONNE ADAPTATION

Genre Action / aventure
Testé sur Xbox 360
Dispo sur PS3, PS2, PC, Wii, DS, PSP
Éditeur Disney Interactive
Développeur Eurocom
Nombre de joueurs 1-2
Online Non
Prix env. 60 €
Sortie Disponible

LE PITCH

Reprenant les deux derniers volets de la trilogie, cette production vous emmène naviguer aux côtés du pirate Jack Sparrow, de Will Turner et d'Elizabeth Swann. Des Caraïbes à Singapour, ils vont tenter de se débarrasser de Davy Jones et de sa terrible malédiction.

Avec une idée simple, on peut générer de vrais blockbusters. Qui aurait cru qu'une attraction de Disneyland mettant en scène des pirates fantômes allait se muer en une trilogie cinématographique aussi populaire ? Comme quoi, une mise en scène clinquante et un Johnny Depp de feu, ça vend du ticket, et pour toute la famille. Pour l'adaptation de la licence sur consoles new gen, le studio Eurocom avance de nombreux trésors, dont une ambiance sonore excellente et une tenue visuelle de grande classe.

Un étalage propre à exciter le grand public, l'incitant à claquer ses deniers avec l'assurance de passer un bon moment. C'est beau donc c'est bon, se dit-il. Alors certes, on apprécie l'apport cosmétique tout comme la différence de gameplay avec les versions PS2, Wii et PSP. L'ensemble se révèle plus riche, avec des séquences d'exploration, de plate-forme ou de combats avec QTE en pagaille. Mais si cette version a bénéficié d'un plus grand soin, elle n'est pas soignée pour autant.

UN JEU À LA MER !

On commencera par évoquer le choix des commandes, avec une multiplication de boutons pour des actions diverses qui n'auraient sollicité qu'une seule et même touche. À cela s'ajoute une imprécision implacable dans les déplacements, laborieux et gangrenés par des collisions loufoques. Ce qui rend les phases d'aventure, déjà peu enthousiasmantes, plutôt pénibles. Même constat concernant les mêlées, incapables de retranscrire les fougueuses pellicules. Simplistes et rigides au possible, les combats n'appellent aucune technique.

Que du martelage de boutons bête et méchant, avec une manipulation pour achever les boss, dans l'optique de stopper le flot interminable d'assaillants. Parfois, il est possible de changer de personnage durant un assaut. L'I.A. apocalyptique assignée aux bretteurs que vous ne contrôlez pas et qui ont une sacrée tendance à se laisser transpercer sans broncher, rendra la tâche bien ardue. Enfin, les duels à l'épée, souffrant d'une mécanique farfelue (agiter le stick gauche dans une bonne direction) et d'un timing arbitraire, n'arrivent pas à redresser la barre. Ce titre est un naufrage, et il sera bien plus sage de voguer vers les salles obscures ou une platine DVD.

VERDICT : 4/10

Mettez les voiles ! Malgré une réalisation alléchante, ce titre est une bien bancale adaptation à laquelle on ne peut pardonner le manque de finition.

À RETENIR

MODÉLISATION
La qualité des modélisations, des expressions faciales et des animations très fidèles (surtout Depp) prouvent qu'on est sur new gen.





LOCALISATION
Certaines erreurs de traduction font peur. Quand il est écrit « trouvez quelqu'un pour briser le verrou », il faut comprendre « forcez la serrure avec une barre de fer ».



Genre Flipper
Testé sur DS **Éditeur** Nintendo
Développeur Nintendo
Nombre de joueurs 1-8
Online Non
Prix env. 45 € **Sortie** 22 juin 2007

METROID PRIME PINBALL

DÉJÀ TESTÉ IL Y A PLUS D'UN AN, LE FLIPPER STARRING SAMUS SORT ENFIN CHEZ NOUS

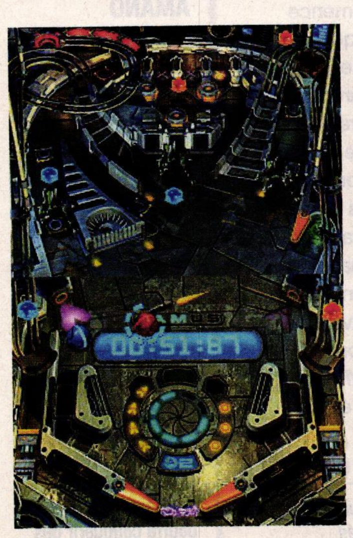
D'habitude, une femme en retard, ça a sérieusement tendance à nous agacer. Mais on pardonnera sans mal à Samus ! Un coup de missile est si vite arrivé, mieux vaut rester courtois... Voilà donc l'héroïne mythique de *Metroid* disposée à rouler entre nos doigts d'Européens grincheux et, comme nous vous l'avions déjà affirmé, elle excelle en tant que boule de flipper. Son univers, magnifiquement retranscrit, se prête parfaitement à l'exercice, de sa forme « morphball » aux ennemis qu'on dégomme à coups de flips tels de vulgaires bumpers.

La physique de balle, plus que convaincante, aide à apprécier les différentes zones que l'on explore. Avec un minimum de pratique, on enchaîne les rampes et les multiballs avec minutie. Seules faiblesses : secouer la table en frottant l'écran tactile se montre assez ardu (un peu moins toutefois sur la DS Lite) et il faut reconnaître que l'on ne dispose que de trop peu de tables et de modes de jeu différents. N'empêche que n'importe quel fan de billard électronique y reviendra pour claquer le high score ! À noter qu'une cartouche fournie avec le jeu fait vibrer la console pour plus de sensations.


■ Certaines tables réclament une pratique assidue pour bien viser les locks.

VERDICT : 7/10

Gameplay aux petits oignons et réalisation de haute volée : un flipper excellent mais un peu chiche en tables.



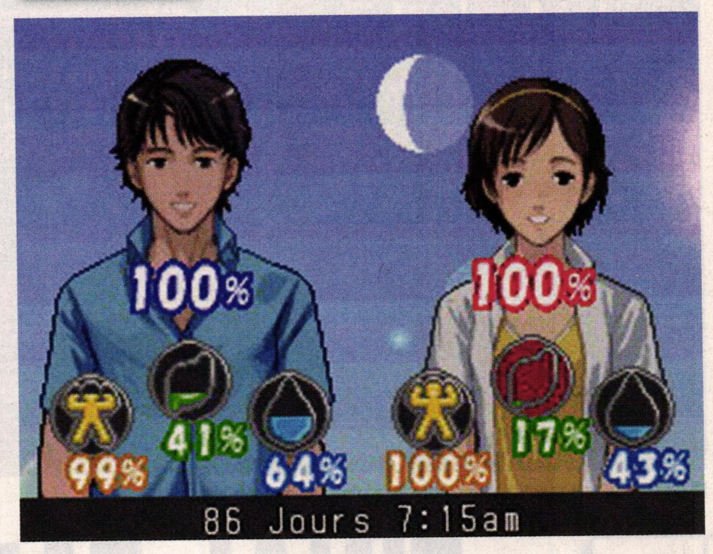
■ En multiball, on se sent plus libre. Mais aussi un peu surchargé.



■ Les boss se révèlent impressionnants en taille. Et ils font très, très mal.



Genre Action / aventure
Testé sur DS **Éditeur** Konami
Développeur Konami
Nombre de joueurs 1-4
Online Non
Prix env. 40 € **Sortie** Disponible



■ La santé des héros a une importance capitale. Nourrissez-les régulièrement.

LOST IN BLUE 2

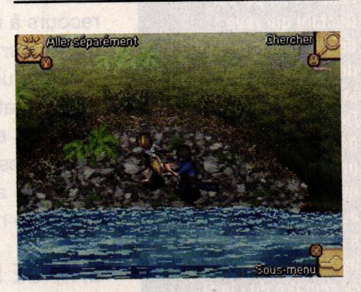
KONAMI CHANGE DE NAUFRAGÉS ET DE DÉCOR, MAIS NE RENOUVELLE PAS LE CONCEPT

Ce qu'on attend d'une suite, c'est qu'elle reste fidèle à l'original tout en proposant des nouveautés. Dans un sens, *Lost in Blue 2* répond plutôt bien à ces critères. Car après tout, le concept « survie sur île mystérieuse avec un binôme sans volonté » conserve la même saveur et profite davantage des fonctionnalités de la Nintendo DS en se voyant ajouter quelques phases de gameplay inédites.

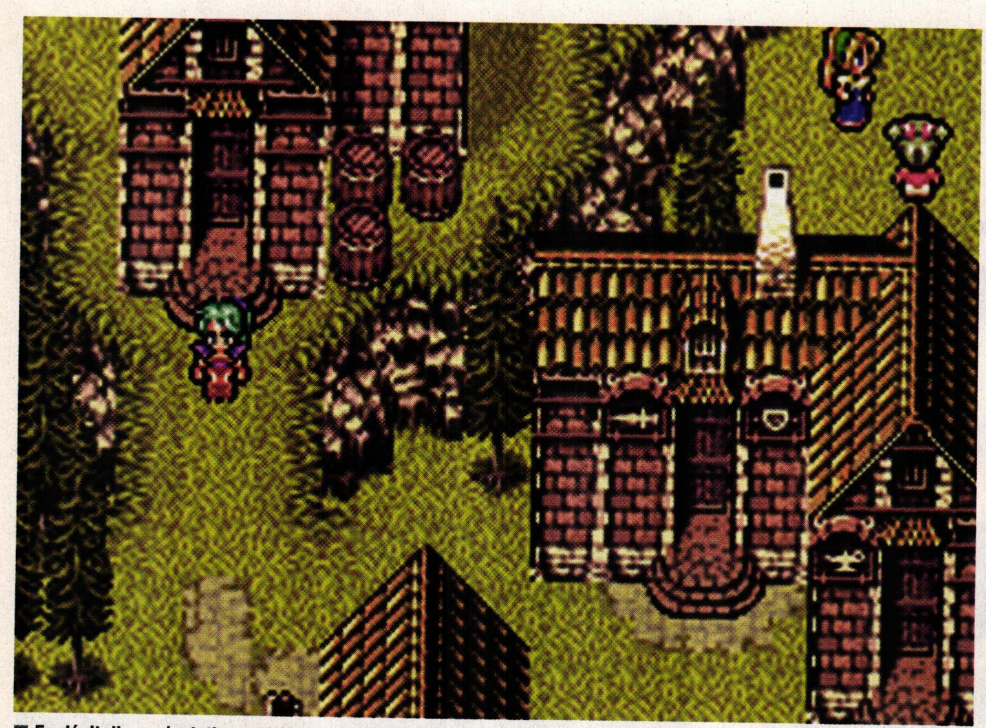
On affronte des animaux sauvages à mains nues, on plonge en retenant sa respiration quand un requin montre son aileron, on cuisine via des mini-jeux... Mais jamais on n'a l'impression que ce deuxième volet est justifié à la vue des décors, identiques, et de l'absence d'amélioration de l'interface, hélas toujours aussi lourde. La gestion de la fatigue, de la faim et de la soif s'avère même plus frustrante. Votre héros (ou héroïne, au choix) est condamné à davantage d'allers-retours à la recherche de ressources pour rester en forme, au détriment de l'exploration qui devient laborieuse. Certains apprécieront, les autres préféreront sans doute se contenter de rester devant la télé pour regarder la série *Lost*.

VERDICT : 6/10

Dommage, cette suite ressemble trop à l'original et se montre même plus frustrante. À réserver aux fans.



■ Que vous incarniez une fille ou un garçon, l'autre sera un véritable boulet.



■ En dépit d'une résolution moindre, le portage fleure bon le 16 bits.



■ De tous les opus, *FFVI* est celui où la « course à la puissance » se fait de la manière la plus intuitive.



■ Le dirigeable deviendra vite votre monture de choix.

FINAL FANTASY VI ADVANCE

Genre RPG
Testé sur GBA
Éditeur Square Enix
Développeur TOSE
Nombre de joueurs 1-4
Online Non
Prix env. 40 €
Sortie 29 juin 2007

L'OPUS PHARE DE *FINAL FANTASY* VIENT PARACHEVER LA GRANDE ENTREPRISE DE RÉNOVATION DE LA SAGA SUR GBA

Si la conquête du monde fut le fait de *FFVII*, son succès n'aurait pas été si fulgurant si son ancêtre moins tapageur, sorti sur SNES aux États-Unis sous le titre *FFIII*, ne lui avait pavé le chemin. Opus le plus abouti s'il en est, *Final Fantasy VI* est un concentré de tout le génie de la saga durant sa première décennie d'existence sur consoles 8 et 16 bits. Ou comment combiner avec virtuosité le déterminisme des deuxième et quatrième opus, à l'origine d'une galerie de personnages riches, avec la flexibilité d'un *FFIII/FFV*, qui permet de façonner des héros polyvalents. Et ce sans avoir recours à un système de classes (« jobs ») qui a pourtant prouvé son efficacité.

Outre une spécialité unique (machinerie, transmutation, techniques magiques, tirage aléatoire, etc.), chacun pourra maîtriser toutes les magies grâce aux pierres de Magicite récoltées au fil de l'aventure, qui contiennent l'héritage magique d'une époque révolue.

EXTASE ESTHÉTIQUE

À l'exception de quelques seconds rôles, la quinzaine de personnages du jeu se partage la vedette sans hiérarchie. *FFVI* propose deux aventures en une. La première partie, plutôt linéaire et très scénarisée, voit des individus divers unir leurs forces contre un empire maléfique. Puis c'est dans un monde dévasté par un cataclysme que commence une quête désespérée, une errance qui monte en tension jusqu'à l'affrontement final.

Sous les atours d'un esthétisme baroque et débridé, Yoshinori Kitase, pour la première fois aux commandes, marie le tragique et le burlesque. Mais quid de cette version GBA signée TOSE, spécialiste anonyme des portages sur portable ? Des graphismes d'une rare fidélité à l'original, des sons malheureusement handicapés par le chipset sonore de la GBA et les inévitables nouveautés propres aux versions « Advance », ici limitées à leur plus simple expression. Près de treize ans après sa sortie, *FFVI* vit toujours dans nos cœurs… et sur nos écrans.

VERDICT : 8/10

FFVI *reste le chef-d'œuvre qu'il a toujours été, malgré quelques ajouts peu inspirés et une bande-son inférieure à l'original.*

LE PITCH

Face à l'empereur Gestahl qui rêve de s'emparer de la magie disparue des Espers, la résistance s'organise. Dans ses rangs, une générale renégate, un prince, un voleur et une mystérieuse amnésique aux pouvoirs surnaturels s'apprêtent à rencontrer leur destin dans ce remake du chef-d'œuvre de la Super NES.

À RETENIR

AMANO

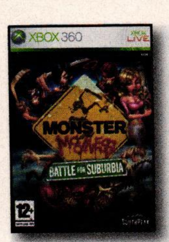
L'illustre Yoshitaka Amano signa avec *FFVI* sa collaboration la plus étroite avec les équipes de Square.





INÉDIT !

Dans le donjon supplémentaire, on pourra conquérir des armes, mais aussi des invocations inédites.



Genre Action **Testé sur** Xbox 360
Éditeur Southpeak Interactive
Développeur Artificial Studios
Nombre de joueurs 1-4
Online Oui
Prix env. 60 € **Sortie** Disponible

MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA

LORSQUE LES ZOMBIES S'INVITENT À LA FÊTE, LE COOP EST FORCÉMENT DE RIGUEUR !

Classique, indémodable, *Zombies Ate My Neighbors* sur Super Nintendo se voit revisité sur la boîte à Bilou. Au programme : du zombie à dézinguer, des grands-mères diaboliques et leurs minous geignards à envoyer *ad patres*, et moult créatures.

Sur des accords d'un ersatz de Danny Elfman (compositeur de Tim Burton), on s'étripe dans la bonne humeur, seul ou jusqu'à quatre joueurs. Pistolets à clous, objets contondants et grenades viendront raser les alentours pour peu qu'on ait récolté suffisamment d'orbes au passage. Sclérosé par un manque de finition (ça ramouille aux entournures), bardé de modes et possibilités en multi off ou online, *Monster Madness* échoue en solo. Ainsi, les véhicules ont clairement été conçus pour un usage à plusieurs. Enfin, à cause d'un parti pris original – diriger le perso d'un stick, la caméra de l'autre –, on s'emmêle les pinceaux. Quelques arguments qui destinent cette équipée horrifique à un public précis !

VERDICT : 5/10

Un titre qui mérite l'investissement en multijoueur off ou online, mais s'avère trop juste pour les solitaires.



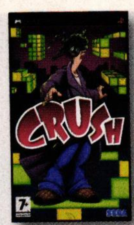
Certaines créatures remplissent presque l'écran…



Des décors, urbains pour la plupart, remplis d'objets à récolter.



Tous les personnages ont leurs armes de prédilection. Tenez-en compte.



Genre Plate-forme / réflexion **Testé sur** PSP
Éditeur Sega
Développeur Zoë Mode
Nombre de joueurs 1
Online Non
Prix env. 45 € **Sortie** Disponible



Orientez la caméra pour jauger les déplacements possibles.

CRUSH

VOUS AIMEZ LA 2D ? LA 3D ? NE VOUS CHAMAILLEZ PAS, *CRUSH* SATISFERA TOUT LE MONDE



Danny souffre d'insomnies. Pour le soigner, le docteur Reubens expérimente sur lui une toute nouvelle thérapie appelée, C.R.U.S.H. Cette machine pour le moins étrange pousse Danny à explorer les méandres de son propre esprit…

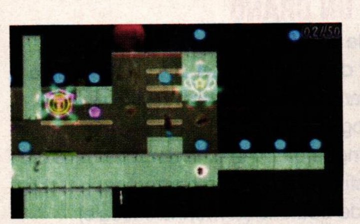
Sur une trame qui rappelle *Psychonauts*, y compris par le style cinglé des dialogues (« Je me rappelle, ses lèvres pulpeuses, sa jupe… » « Ah oui ! Votre mère… »), *Crush* propose un principe simple : traverser une série de tableaux pour atteindre la sortie. Mais l'originalité se trouve en fait au niveau du gameplay : pour progresser, le joueur passe à volonté d'une représentation en perspective (en 3D, donc) à une vue 2D, qui écrase les formes. L'utilité ? Juxtaposer en 2D deux blocs en réalité situés sur des plans différents pour en faire une passerelle (par exemple), puis retourner à la 3D : on a traversé tout le décor en faisant seulement deux pas.

Mieux, ce système fonctionne aussi bien en vue latérale qu'en vue plongeante, transformant les blocs du dessous en ascenseurs vers ceux du dessus. En fait, l'idée de *Crush* est simple, mais le jeu a tout du bon casse-tête, et se plaît évidemment, en bon sadique qu'il est, à compliquer rapidement la donne.

Complexe mais très prenant, *Crush* transcende la simplicité de ses graphismes. Une bonne surprise !

VERDICT : 7/10

Jeu de réflexion au gameplay novateur, Crush *impose son efficacité sur la durée. Pour les amateurs de prise de tête.*



En 2D, les niveaux de perspective ne forment plus qu'un seul décor.



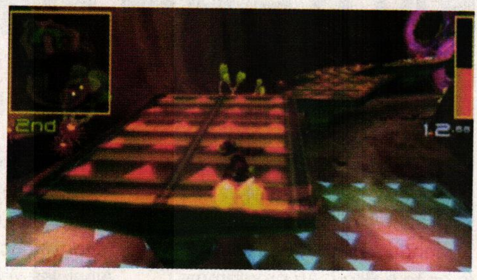
Pour créer de nouveaux passages, vous pouvez écraser le décor à la verticale.



■ Le gameplay de la série est parvenu à se faufiler sans peine sur PSP.



■ Clank se la joue Goldorak : il devient gigantesque et va combattre dans l'espace à travers d'excellents « shmups ».



■ Un peu de skate ne fait pas de mal à Ratchet.

RATCHET AND CLANK : LA TAILLE ÇA COMPTE

QUEL QUE SOIT LE FORMAT ADOPTÉ, RATCHET ET CLANK DEMEURENT SANS CONTESTE DES VALEURS SÛRES DU JEU D'ACTION

Genre Action
Testé sur PSP
Éditeur SCEE
Dév. High Impact Games
Nombre de joueurs 1-4
Online Oui
Prix env. 50 €
Sortie Disponible

LE PITCH

Ratchet le lombax et son pote robot Clank passent des vacances tranquilles au soleil jusqu'à ce qu'une petite fille se fasse enlever sous leurs yeux. Les deux justiciers vont parcourir la galaxie pour la secourir et découvrir l'ancienne civilisation des Technomites...

Contrairement à ce qu'annonce ce nouveau titre, la taille, ça ne compte pas tellement. Pas de pensée salace, s'il vous plaît, on parle de franchises qui sont sorties des consoles de salon pour atterrir sur PSP et nous enchanter de la même façon.

Après un Daxter très réussi, voilà deux autres mascottes de Sony qui s'illustrent sur la portable grand luxe sans que l'on ait l'impression d'avoir écopé d'une version mesquinement riquiqui. Il y a dans cet UMD tout ce que l'on attend de cet étrange couple : des tonnes d'armes pour tout détruire dans la joie et la bonne humeur, de la plate-forme bien pensée et un humour qui fait mouche, avec de nombreuses références à peine voilées à des classiques, *Star Wars* en tête. Et pour ne rien gâcher, la réalisation est parfaitement maîtrisée.

COMME UN GRAND

La force de *Ratchet and Clank*, car il s'agit avant tout d'un jeu d'action, a toujours résidé dans son armement cocasse et inventif. Ici, on ne déroge pas à la règle. Si l'on commence avec un flingue de base et la sempiternelle clé de 200 (estimation) pour le combat rapproché, la récolte de boulons (la monnaie locale) permettra de se procurer un arsenal toujours aussi enjoué. Un fusil à pompe, des robots miniatures agressifs, des mines à abeilles, un lance-roquettes, et j'en oublie : tout est bon pour faire exploser des assaillants acharnés. Avec bien évidemment la possibilité de faire évoluer votre matériel, soit par une utilisation fréquente, soit en achetant des améliorations telles qu'un lock automatique. Les gadgets, dont un arrosoir et un aimant surpuissant – dont certains puzzles sont très friands – se montrent également ingénieux.

Le jeu aurait pu se limiter à cette délicieuse progression en shootant, mais il propose aussi des caisses de mini-jeux sympas, dont du skate-board aérien. Un problème de taille était d'adapter la caméra à la sauterie en 16/9. À moitié résolu, malgré une bonne utilisation des boutons de tranche pour recadrer et de la croix directionnelle pour straffer autour d'un ennemi visé, il arrive que l'on soit un peu désorienté. Surtout en multi (ad hoc et en ligne) où les arènes se révèlent pour le moins exiguës. Conclusion : ce n'est pas la taille qui compte, mais l'absence de second stick analogique !

VERDICT : 8/10



Encore une réussite pour le duo intergalactique. Le challenge proposé est long et varié. Seuls la caméra et le multi sont un tantinet décevants.

À RETENIR

CLANK SUPERSTAR

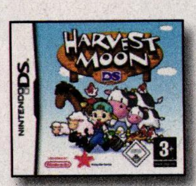
Le petit robot sera au centre de nombreux mini-jeux. Des arènes de vaisseaux, du *Lemmings*-like et même une sorte de *Speedball* : un régal.





ÉQUIPEMENT TOTAL

Il y a un tas de pièces d'armures à trouver. Si vous associez les bons morceaux, vous en tirerez des pouvoirs spéciaux.



Genre Gestion **Testé sur** DS
Éditeur Rising Star Games
Développeur Natsume
Nombre de joueurs 1
Online Non
Prix env. 40 € **Sortie** Disponible



■ La tonte des moutons se fait du bout du stylet.



■ Vous devrez arroser vos semis tous les jours pour obtenir de beaux légumes.

HARVEST MOON DS

POUR SON INCURSION SUR DS, LA SAGA AGRAIRE RÉUSSIRA-T-ELLE SA RÉVOLUTION TACTILE ?

À travers moult volets, *Harvest Moon* a prouvé que son contenu audacieux et frais a de quoi tenir la route. Car oui, faire pousser des légumes propres à chaque saison, agrandir son cheptel et trouver sa femme parmi toutes les demoiselles du village a quelque chose d'amusant et de prenant, qui se retrouve dans cette version.

Et ce n'est pas José Bové qui dira le contraire. D'autant que le choix d'un design mignon rend le concept bien moins austère. Si le fond parviendra à séduire les gestionnaires qui aiment mettre la main à la terre, les amoureux d'action se lasseront très vite de veiller au grain, puisque le jeu demande bien sûr des gestes quotidiens très répétitifs et beaucoup de patience. De plus, force est de reconnaître que cette adaptation n'emploie pas, comme on aurait pu s'y attendre, la palette de possibilités qu'offre la DS. Ainsi, le second écran est exclusivement réservé à un menu moyennement instinctif, la maniabilité partagée entre les touches et le stylet agace, et pour finir, l'interaction anecdotique avec le bétail n'est pas sans rappeler un certain *Nintendogs*, mais ne réinvente rien. De plus, côté technique, nous avons juste droit à des graphismes au niveau de la GBA, pas mieux.

VERDICT : 5/10

Un résultat en demi-teinte. Si l'attrait est toujours là, l'adaptation ne fait pas ressortir le jeu à sa juste valeur.



■ Le travail au champ fini, allez à la rencontre des autres habitants.



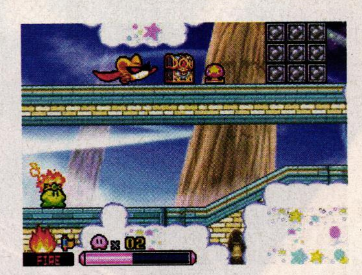
Genre Plate-forme
Testé sur DS **Éditeur** Nintendo
Développeur HAL Laboratory
Nombre de joueurs 1-4
Online Non
Prix env. 40 € **Sortie** 22 juin 2007

KIRBY MOUSE ATTACK

UN PETIT RETOUR AUX SOURCES POUR LA BOULE LA PLUS GOURMANDE DE L'UNIVERS

Avec *Le Pinceau du Pouvoir*, HAL réinventait sa licence, lui offrant un ravalement de façade bienvenu, une maniabilité unique et un gameplay à tiroirs ultra addictif. La parfaite vitrine pour une DS pas encore sûre d'elle à l'époque.

Tout portait à croire qu'on aurait droit, avec *Mouse Attack*, à un truc encore plus poussé, plus profond et plus fun. Peine perdue, le dernier *Kirby* fait un virage à 180° en ressortant la vieille progression classique à base d'ennemis avalés, de pouvoirs variés et de challenges enfantins. Deux minutes suffisent pour retrouver ses marques, traverser les niveaux comme une bombe et apprivoiser la seule véritable nouveauté : la possibilité de stocker les options (vie, ennemis) pour s'en servir au moment opportun. Bien sûr, l'ensemble reste mignon tout plein, mais c'est la même sauce depuis la version NES. Pas assez pour jeter le précédent, sauf pour les plus jeunes, qui apprécieront l'accessibilité. La durée de vie correcte (les niveaux peuvent être refaits) leur assurera un bon moment, surtout s'ils n'ont pas connu les versions antérieures.



■ Il faut souvent faire la course contre les ennemis pour choper des coffres.

VERDICT : 6/10

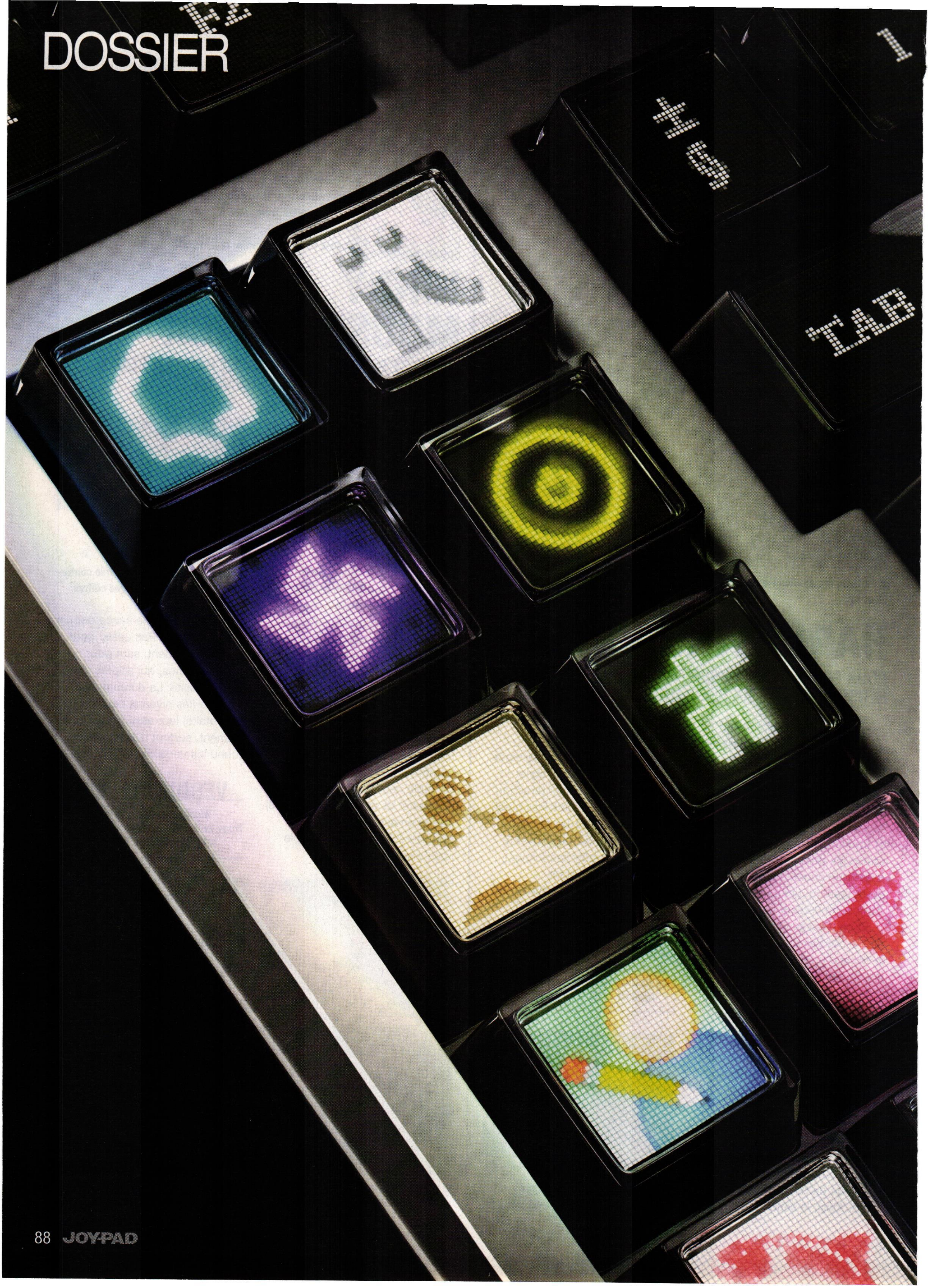
Idéal pour le petit cousin. Nous, on retourne choper les médailles sur Le Pinceau du Pouvoir*...*



■ Certains passages demandent un pouvoir bien précis.

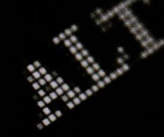


■ Un coup de stylet et les options stockées sur l'écran du bas sont à vous.

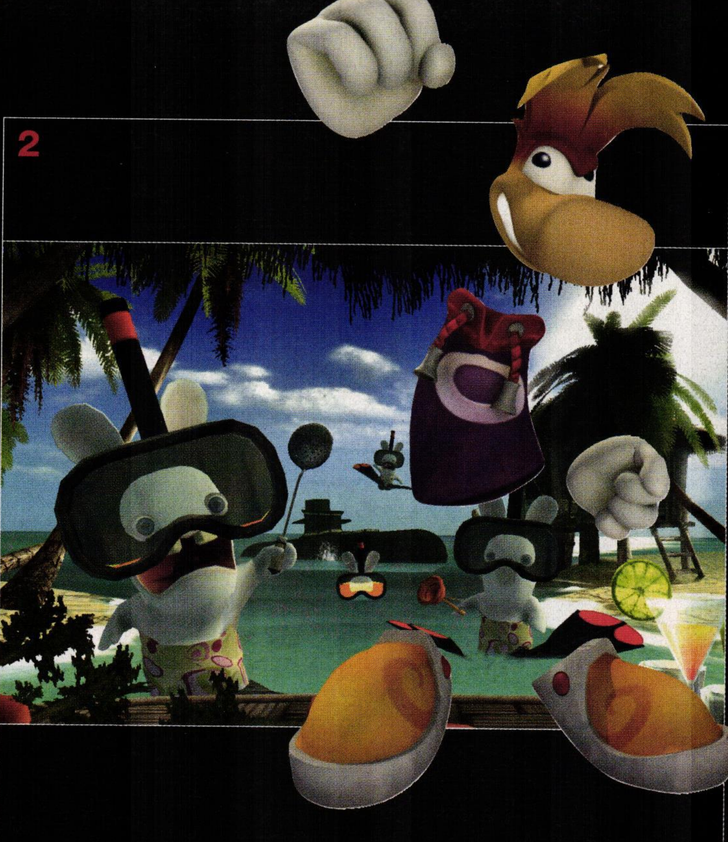

TAB

JEUX VIDÉO : CE QUI VA CHANGER

DANS DIX ANS, LE VISAGE DU MONDE DU JEU VIDÉO SERA MÉCONNAISSABLE. MAIS POURQUOI, ET GRÂCE À QUI ?

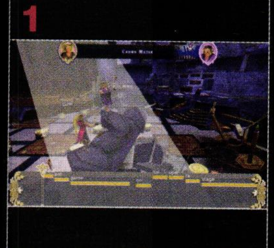


De nos jours, les prévisions et études sur l'avenir du marché sont devenues la clé de tellement d'industries qu'on en a fait un métier : futurologue. On a jamais autant investi pour avoir une idée de ce que l'avenir nous réserve, on ne s'y est jamais autant intéressé. Et c'est un business aux conclusions parfois dangereuses : contrairement à ce qui aurait pu être prédit à l'époque, nos villes n'ont jamais sombré sous des tonnes de fumier après qu'une explosion de la population a entraîné la multiplication des calèches sur la route. Quelqu'un a préféré inventer l'automobile ! Alors dans les pages qui suivent, nous éviterons de tomber dans les pièges de l'alarmisme et des prévisions trop hasardeuses pour être précises ; nous allons plutôt nous intéresser aux gens, aux tendances technologiques et aux problèmes clés qui façonneront le développement des jeux vidéo.











1 *Opera Slinger* n'a peut-être pas eu du succès à l'Independent Games Festival, mais on ne peut décemment pas rejeter un jeu de plate-forme/karaoké.
2 *Rayman contre les Lapins Crétins* reste, pour l'instant, un cas rare : un jeu grand public avec une esthétique nouvelle.
3 *Aqua Teen Hunger Force* apporte son approche cheap et débile aux jeux de golf.
4 *And Yet it Moves* est le genre de création indépendante maligne et prenante qui semble vouée à se développer.

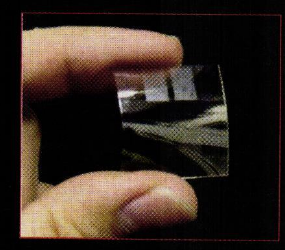
L'APPROCHE INDÉ

Il y a deux ans, la conception d'un jeu autour de la poésie d'Emily Dickinson semblait ridicule et pourtant… le mouvement est lancé. Bien que pendant des années, les jeux avec des prétentions artistiques, sociales et esthétiques étaient destinés à disparaître, le développement de la distribution directe et la large diffusion de plates-formes de jeu variées ont créé une situation dans laquelle ces titres de niche peuvent fleurir. Ce mouvement indépendant (représenté par des jeux comme le philosophique et aérien *Darwinia* d'Introversion) reste encore en périphérie des principaux titres de l'industrie. Bien qu'ils n'aient jamais eu autant de chances de trouver un appui financier, pourront-ils survivre adaptés au design destiné au marché de masse ? Les signes sont encourageants, venant de démarches étonnamment commerciales. Ainsi, aux côtés de *Katamari Damacy* et *LocoRoco* se trouvent des choix esthétiques encore plus radicaux comme le style du nouveau *Rayman*. Et l'influence du développement indépendant ne vient pas simplement du jeu vidéo. Alors que le monde s'intéresse de plus en plus à l'offre du divertissement interactif, des licences (comme celle du dessin animé *Aqua Teen Hunger Force*) apportent leur lot de nouvelles idées (mélange de jeu de kart, golf et combat) sur le marché grand public.

Tendances techno

Le rythme des changements technologiques dans le jeu vidéo a de quoi rendre fou, alors plutôt que de choisir des appareils en particulier, voici quatre technologies sur le point d'apporter une évolution radicale, ainsi que quatre inventions à venir dont les applications dépassent de loin le jeu vidéo.

Batteries



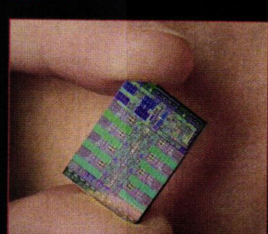
Les batteries représentent un obstacle auquel se confrontent toutes les consoles portables. De nombreuses industries investissent massivement dans la recherche pour offrir des batteries aux meilleures performances avec des engins plus petits et à la durée de vie allongée, même pour les téléphones flexibles et transparents.

Wi-Fi



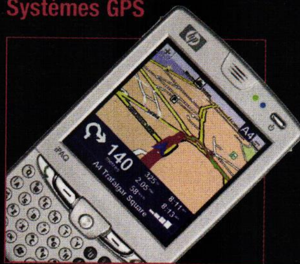
Son ascension a été rapide, mais trouver un point d'accès peut encore se révéler difficile. Une fois que l'infrastructure sera construite et les accès plus flexibles et abordables, tous les aspects du jeu vidéo portable (multijoueur en ligne, mondes persistants, etc.), ainsi que l'accès aux médias et au streaming, seront révolutionnés.

Puces



Pendant des décennies, nous nous sommes reposés sur la technologie pour améliorer les performances des puces tout en réduisant leur taille. Mais on se rapproche de la limite théorique et les complications se multiplient. Cela signifie que les constructeurs vont devoir regarder ailleurs pour économiser sur les coûts, et que le multicore deviendra la norme.

Systèmes GPS



Déjà devenu banal, le GPS s'est très rapidement développé à tel point que nous avons presque oublié le concept même d'être perdu ! Concernant les jeux, cela va ouvrir de nouvelles possibilités de gameplay où l'on pourra localiser le joueur, utiliser ses déplacements dans le monde réel pour les reproduire dans le jeu.

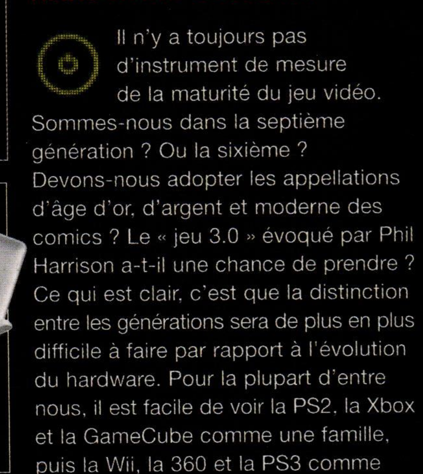


1 Le lecteur HD-DVD est la démonstration la plus claire de l'approche modulaire du design de sa console.
2 Sony reste peu bavard quant au redesign de sa PSP, mais c'est très probablement déjà prévu.
3 La PS2 est une machine idéale : plate, silencieuse, bon marché et prête pour le jeu en ligne.
4/5 Mise à côté de la Lite, la DS originale ressemble plus à un prototype.











HARDWARE ÉVOLUTIF

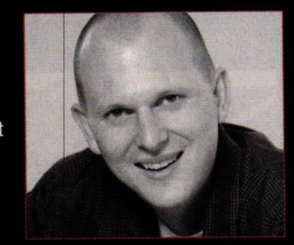
Il n'y a toujours pas d'instrument de mesure de la maturité du jeu vidéo. Sommes-nous dans la septième génération ? Ou la sixième ? Devons-nous adopter les appellations d'âge d'or, d'argent et moderne des comics ? Le « jeu 3.0 » évoqué par Phil Harrison a-t-il une chance de prendre ? Ce qui est clair, c'est que la distinction entre les générations sera de plus en plus difficile à faire par rapport à l'évolution du hardware. Pour la plupart d'entre nous, il est facile de voir la PS2, la Xbox et la GameCube comme une famille, puis la Wii, la 360 et la PS3 comme une nouvelle génération. Mais il est plus difficile de prédire si une nouvelle fratrie naîtra dans cinq ans. Nous nous habituons de plus en plus aux corrections du hardware, depuis le changement de design de la PSone et de la PStwo à la refonte de la DS Lite. L'approche de Microsoft est même plus modulaire, avec des options hardware, le côté pragmatique du lecteur HD-DVD (puis peut-être plus tard du Blu-ray) et l'annonce récente de la 360 Elite. Alors que le software devient un composant clé pour tout hardware, les révisions des firmwares pourraient prendre autant d'importance que les nouvelles sorties de hardware. Une PS3 avec Home, une rétrocompatibilité accrue et la possibilité d'enregistrer la télé, par exemple, serait un appareil très différent de celui sorti en magasin en mars dernier. Nokia, dans ses efforts pour ressusciter la marque N-Gage, fait un pas supplémentaire en adoptant une plate-forme purement logicielle qui peut être implémentée dans divers appareils portables. L'étroitesse des relations entre jeux vidéo et technologie signifie que les cycles hardwares ne disparaîtront jamais vraiment, mais certainement que leur impact ne fera que s'amoindrir.



Des visages à retenir

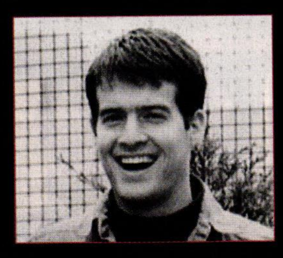
Malgré ses revenus atteignant plusieurs dizaines de millions d'euros et son public croissant, l'industrie du jeu vidéo reste relativement une petite affaire. Cela signifie que de simples individus peuvent encore y exercer une influence énorme. Voici quatre acteurs clés sur lesquels garder un œil pour le futur. Sur la page suivante, vous en trouverez quatre autres qui, eux, ne sont pas encore dans la lumière ou ont décidé de s'en écarter.

Phil Harrison



Cela reste difficile de réaliser l'importance de son titre : « President, Worldwide Studios ». Sony ne plaisante pas quand il dit que sa force réside dans ses jeux. Et comme ses plus grosses innovations (EyeToy, *Singstar*) et ses titres les plus artistiquement ambitieux (*ICO*, *LocoRoco*), les pouvoirs de Harrison sont sans rivaux.

Jason Jones



Quand on se demande ce que va sortir Microsoft après *Gears of War*, en réalité la question est ce que va faire Bungie. La réponse, même dans cette société reconnue pour son travail collectif, seul Jason Jones la connaît. La question n'est pas de savoir si la Xbox survivra si le nouveau projet devait échouer, mais jusqu'où elle pourrait aller s'il triomphe.

Takashi Tesuka

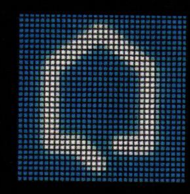


La nouvelle approche de Nintendo s'étant montrée fructueuse, qu'est-ce que cela signifie pour l'héritage de la société en termes de jeux ? Takashi Tezuka, producteur d'*Animal Crossing Wild World* et *New Super Mario Bros*, semble réussir à marier des valeurs old school aux innovations de Nintendo : une combinaison gagnante !

Gabe Newell



Presque toutes ces tendances avaient été prédites par Gabe Newell il y a des années : le retour des jeux indépendants, les vertus de la distribution directe, la viabilité des développements de produits épisodiques. Il y a toutes les raisons de croire qu'il n'a pas perdu son flair et dominera le jeu sur PC à la fois en tant que forme d'art et industrie.



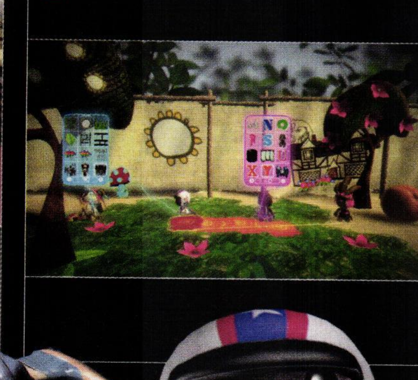
CONTENU : L'UTILISATEUR AUX COMMANDES

Diffusion de vidéos, de musiques, chats... L'annonce du Home pour la PS3 fait son effet. En réalité, l'événement marque surtout une rupture dans la politique de Sony concernant le online. Les joueurs cessent d'être des consommateurs pour devenir des contributeurs. La comparaison avec Second Life n'est d'ailleurs pas tout à fait juste (la liberté des utilisateurs, le contrôle créatif et le système économique en font un produit très différent). Mais cela démontre une compréhension envers les utilisateurs, dont les attentes ont changé. Des bandes originales aux fonds d'écran modifiables, nous voulons maintenant que l'interactivité débute à la seconde où la console démarre, et que cette interactivité soit le reflet de nos vies en dehors des jeux. Mais de l'autre côté de l'écran aussi, les attentes ont changé. La crise de la création de contenu demeure un véritable problème (les développeurs de *Final Fantasy XII* ont révélé que leur travail était occupé à 70 % par la conception des artworks et à 15 % seulement par le game design). Et la théorie, selon laquelle les jeux comme *Spore* – avec leurs mondes créés par les joueurs – pourront le résoudre, sera rudement mise à l'épreuve. Mais cela ne s'arrêtera pas nécessairement là : le temps et la créativité des joueurs ne seront pas uniquement occupés par l'élaboration de niveaux. Des projets comme Google Image Labeller (basé sur The ESP Game, qui utilise un jeu coopératif en ligne pour améliorer les mots-clés définissant une image sur le Net) montrent que des compagnies peuvent tirer profit du temps libre des utilisateurs en utilisant des mécaniques de jeu. Et les développeurs eux-mêmes peuvent profiter du même processus : The Restaurant Game Project, mené par le MIT Media Lab, vise à combiner les expériences de milliers de joueurs volontaires pour concevoir un tout nouveau produit. Vous pourrez juger de son succès, ainsi que des applications futures du contenu créé par l'utilisateur, à l'Independent Games Festival (San Francisco) l'année prochaine.

1

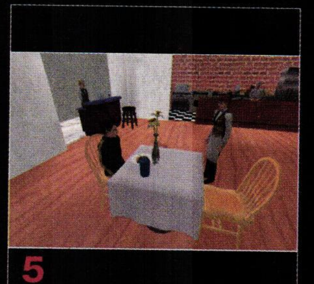


2



3

4



5

1 Le Home de la PS3 ne se concentre pas sur la création de contenu par les utilisateurs, il représente le changement de leurs attentes.
2/3 *Little Big Planet* réussit à encourager la créativité sans sacrifier la jouabilité.
4 *Spore* reste le représentant principal du jeu dont l'utilisateur prend les commandes du game design.
5 Les joueurs de *The Restaurant Game* sont les véritables développeurs de sa suite.

Le pouvoir du peuple

Il ne fait évidemment aucun doute que des noms tels que Moore, Molyneux et Miyamoto auront un impact considérable sur le monde du jeu dans les années à venir. Mais il y a des gens restés dans l'ombre qui travaillent au cœur de l'industrie, apportent des idées fraîches et tentent de nouvelles approches. Voici quatre visages sur lesquels il faudra compter dans le futur...

Chris Hecker



Travaillant sur *Spore* et plus connu pour son implication dans l'organisation de l'Indie Game Jam, Hecker serait déjà très fréquentable pour ses commentaires perspicaces et directs même s'il n'était pas déjà un visionnaire, un génie de la programmation et l'une des personnes les plus écoutées de l'industrie.

Shin Mekami



Déjà très connu et remarqué parmi les cofondateurs de Seeds (avec Inaba et Kamiya) grâce à son *Resident Evil 4*, Mikami confirme avec la création de ce studio indépendant. Crucial pour toute l'industrie, l'enjeu de cette expérience est de voir si les jeux motivés par la créativité peuvent marcher.

Jonathan Blow



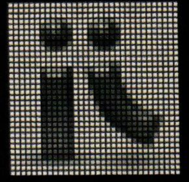
Le slogan de son site résume tout : « Des jeux artistiques, expérimentaux et ambitieux. » Grand défenseur de la théorie selon laquelle les jeux doivent être fidèles à leurs ambitions à travers les thèmes qu'ils traitent et les interactions qu'ils offrent, il devrait nous le prouver avec son jeu *Braid*, prévu pour cette année.

Scott Foe



Son nom n'est pas connu... et son jeu non plus. Mais avec *Pocket Kingdom*, Scott Foe proposait le seul titre N-Gage définissant un nouveau territoire pour le jeu vidéo. Maintenant occupé sur une suite, il est dans une position unique pour exploser les attentes sur le jeu mobile et fixer une nouvelle frontière.







1 Le *Go! Sudoku* du PlayStation Network ne nous fera certes pas frissonner, mais c'est un titre-clé du nouveau service, promis à un succès certain.
2 *Puzzle Quest* mêle le gameplay d'un puzzle-game classique à une structure proche d'un jeu de rôle.
3 *Mystery Solitaire* le prouve, même la réussite peut devenir un jeu vidéo.
4 *Bookworm Adventures* de PopCap intègre des boss et des objets dans son gameplay pourtant basé sur les mots.



MINI-JEUX, MAXI-SUCCÈS

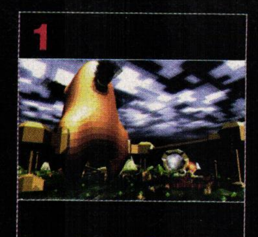
C'est déjà un lieu commun que de dire que le plus gros jeu du monde n'est ni *Halo* ni *Zelda*, mais le *Solitaire* de Windows ou le *Snake* de Nokia. Dans les toutes prochaines années, le nombre de personnes pratiquant ce type de jeux va devenir encore plus imposant. La face visible du phénomène passe d'abord par la Wii, mais la tendance se ressent aussi sur d'autres plates-formes de jeu, *Bejewelled* et *Sudoku* poursuivant leur conquête du monde sur Xbox 360 et PS3. Quoi qu'il en soit, cette avance sera rattrapée par deux tendances très différentes. Premièrement, les jeux classiques commencent à apprendre de leurs cousins moins ambitieux. Les principes sur lesquels les designers de mini-jeux se reposent depuis longtemps (graphismes très épurés, courbe d'apprentissage progressive, parties courtes, mécanismes de gameplay simples...) commencent à contaminer les game designers qui sont devenus plus conscients du nombre de joueurs se détournant des jeux traditionnels car frustrés et ennuyés. Séquences d'action plus courtes, possibilité de sauter des niveaux, difficulté adaptative et rappels d'objectifs, autrefois décriés, deviennent aujourd'hui des aspects clés du game design moderne. Ensuite, la tendance opposée grimpe elle aussi toujours davantage, les mini-jeux devenant de plus en plus sophistiqués en adoptant des mécaniques de jeu plus élaborées. *Bookworm Adventures* et *Mystery Solitaire*, de PopCap, intègrent par exemple des éléments de RPG et des jeux d'aventure, tandis que *Puzzle Quest* mêle le gameplay d'un puzzle-game à une structure proche d'un jeu de rôle. Il est clair qu'une fois que les deux mondes, jeux traditionnels et mini-jeux, se seront encore plus rapprochés en reprenant les meilleurs éléments de chacun, la frontière entre les deux sera beaucoup plus floue avec des jeux à la fois sophistiqués, prenants et très accessibles.



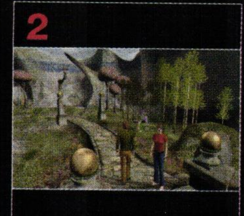
PLAY-MOBILES



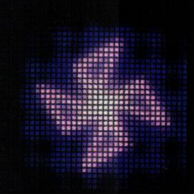
Avec les duos PS3/PSP, Wii/DS et 360/Windows Mobile, nous sommes entrés dans une époque où les expériences de jeu débordent sur nos vies de nomades. Mais en dépit de possibilités alléchantes, ces associations n'auront probablement pas un impact aussi important qu'attendu, restant pour la plupart des appareils bien séparés et autonomes.



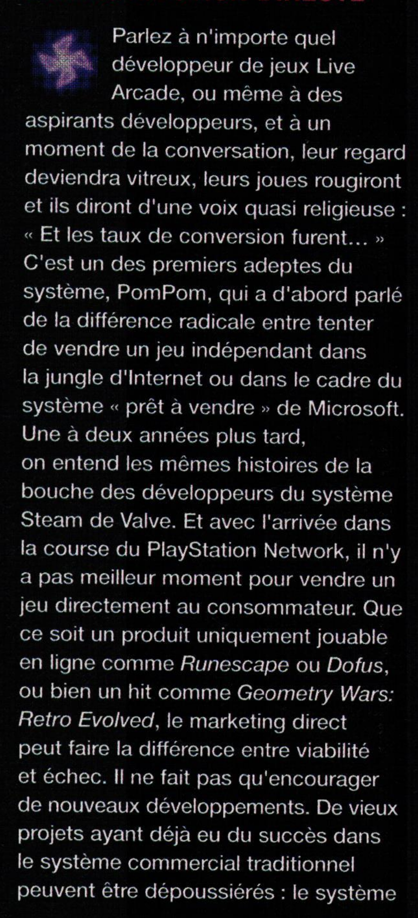
1



2



LA DISTRIBUTION DIRECTE

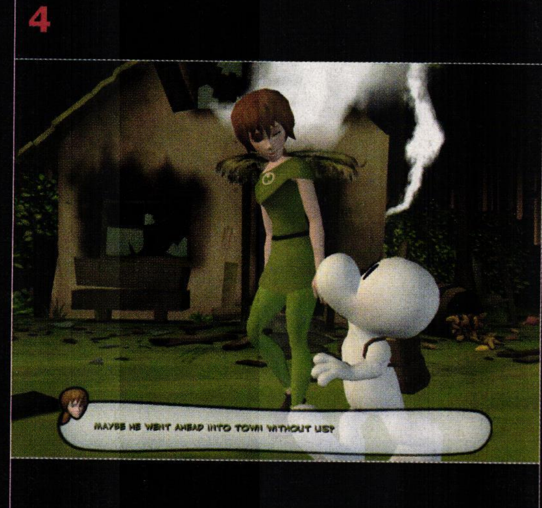


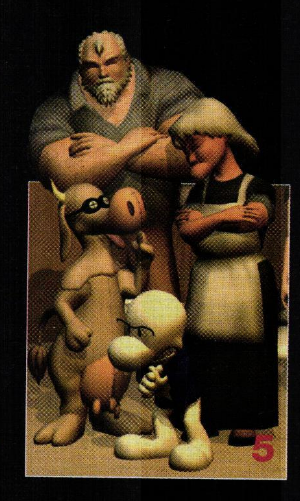
Parlez à n'importe quel développeur de jeux Live Arcade, ou même à des aspirants développeurs, et à un moment de la conversation, leur regard deviendra vitreux, leurs joues rougiront et ils diront d'une voix quasi religieuse : « Et les taux de conversion furent… » C'est un des premiers adeptes du système, PomPom, qui a d'abord parlé de la différence radicale entre tenter de vendre un jeu indépendant dans la jungle d'Internet ou dans le cadre du système « prêt à vendre » de Microsoft. Une à deux années plus tard, on entend les mêmes histoires de la bouche des développeurs du système Steam de Valve. Et avec l'arrivée dans la course du PlayStation Network, il n'y a pas meilleur moment pour vendre un jeu directement au consommateur. Que ce soit un produit uniquement jouable en ligne comme *Runescape* ou *Dofus*, ou bien un hit comme *Geometry Wars: Retro Evolved*, le marketing direct peut faire la différence entre viabilité et échec. Il ne fait pas qu'encourager de nouveaux développements. De vieux projets ayant déjà eu du succès dans le système commercial traditionnel peuvent être dépoussiérés : le système de téléchargement GameTap est récemment devenu le distributeur exclusif de *Myst Online: Uru Live*, une version remaniée d'*Uru Live*, qui a eu du mal à sortir de sa phase de bêta-test en 2003. Sans la ferveur des fans du jeu, et un accès à la distribution directe, il est peu probable qu'*Uru Live* aurait été commercialisé. Et l'impact de cette méthode de distribution ne fait que devenir plus fort quand on l'associe à une approche épisodique des sorties de jeu. Des pionniers comme *Bone* ont prouvé qu'il y avait un public pour du contenu épisodique, s'il est bien adapté au sujet. Et aujourd'hui, avec la montée des portails pour des jeux en distribution directe comme Kongregate ou Manifesto Games, une industrie secondaire se développe pour assurer le succès de la première.

3



4





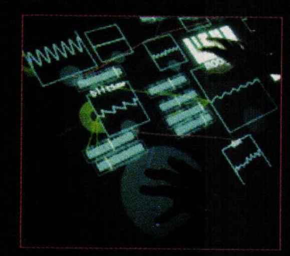
5

1 *Darwinia* reste le principal représentant du jeu indépendant et ambitieux.
2 *Uru Live* n'a pu revivre que par le biais du service de téléchargement GameTap.
3 *Dofus* et autre *Maple Story* touchent un public plus large en distribution directe.
4 *Bone* ou *Sam & Max*, montrent que les jeux épisodiques fonctionnent mieux quand leur contenu est adapté au découpage.

Tendances techno (suite)

Bien qu'il puisse s'inspirer de technologies actuelles pour évoluer, le jeu vidéo n'est jamais aussi excitant que quand il met en scène des interfaces, possibilités et idées totalement nouvelles. Voici quelques technologies venues d'ailleurs qui pourraient bien avoir un impact sur le jeu vidéo dans un avenir proche.

Écrans « multitactiles »



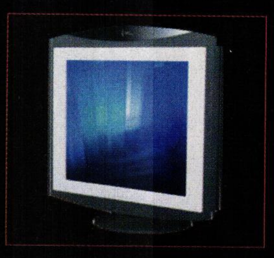
La DS a montré qu'un écran tactile peut être très utile,mais il limite la détection à un seul point à la fois sur l'écran. Aujourd'hui, des écrans autorisant plusieurs points de contact simultanés, comme celui conçu à l'Université de New York (ci-dessus), ouvrent de nouvelles possibilités à la fois en termes de contrôles et de game design.

Contrôle par l'esprit



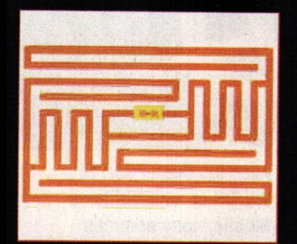
Cela fait déjà quelques années que des scientifiques ont prouvé qu'un cerveau de rat est capable de faire voler un avion. Mais aujourd'hui, des projets commerciaux comme Project Epoc d'Emotiv (ci-dessus) offrent un contrôle dans l'espace ainsi que la détection des émotions et des expressions faciales pour offrir des interfaces plus intuitives.

Écrans 3D



Les exemples actuels ne sont pas parfaits, mais avec l'évolution de la technologie (utilisant par exemple la détection des mouvements des yeux), il ne fait aucun doute qu'une solution satisfaisante pourra être trouvée. Dès lors, le problème résidera plus dans le game design que dans l'innovation technologique.

Radio-étiquettes



C'est une perspective effrayante pour certains, mais il y a de fortes chances pour que nous nous dirigions vers un futur dans lequel tout pourra être pisté – du paquet de chips au sachet de thé, des gens aux passeports –, grâce aux puces RFID, aussi appelées radio-étiquettes. Une révolution qui inquiète autant qu'elle intrigue…

1



2

3

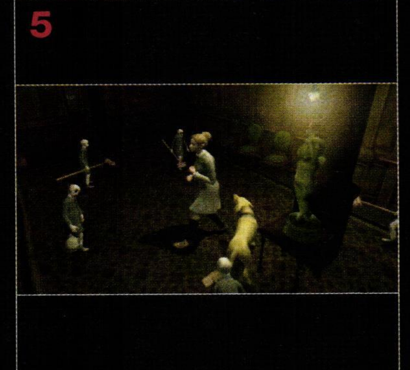


1 *Manhunt 2* a changé pour éviter la controverse suscitée par le premier. 2-3 Le réalisme croissant des jeux de course inquiète quant à son influence sur les conducteurs. 4 L'attraction de *WoW* sur ses joueurs peut s'avérer problématique. 5 Le dérangeant *Rule of Rose*.

4



5



LÉGISLATION



Selon les pays, les systèmes de classification de jeux les protègent plus ou moins des attaques dont ils font souvent l'objet. Ainsi, si en France on peut s'estimer relativement tranquille, ce n'est pas le cas partout… La demande récente du maire de Rome d'interdire *Rule of Rose*, qui a ainsi abouti à l'annulation de la sortie du jeu, a été favorisée par une large campagne "anti jeux vidéo adultes" menée par le commissaire de la Justice européenne, Franco Frattini. En Allemagne, la législation interdisant la fabrication, la vente et même l'usage de jeux violents a été proposée suite à une fusillade dans une école d'Emsdetten par un fan de *Counter-Strike*. Et depuis presque deux ans, on a vu défiler de nombreux amendements américains, restés lettres mortes, criminalisant la vente de jeux adultes à des mineurs. Mais tandis que l'industrie résiste face à ces attaques morales, de nouveaux fronts apparaissent. La croissance du jeu en ligne a rendu les problèmes d'addiction nettement plus visibles, et alors que des recherches prouvent que le jeu n'est pas différent de nombre d'activités susceptibles d'être addictives, des preuves anecdotiques des dégâts que peuvent causer les jeux vidéo se multiplient. Un autre problème ressort des conclusions d'un rapport publié dans *Journal of Experimental Psychology: Applied*, confirmées par des écoles de conduite en Angleterre : les joueurs de jeux de course sont probablement de dangereux conducteurs. Bien qu'il soit facile de démentir la plupart de ces affirmations et rapports sensationnalistes, il ne fait aucun doute que les gouvernements pourraient décider d'agir, le résultat pouvant s'avérer désastreux pour l'industrie du jeu. De nombreuses sociétés de paris ont encore du mal à se remettre de la loi américaine votée l'an dernier interdisant les paiements à des sites de jeux d'argent, ce qui a largement contribué à la chute de leur industrie.



RECONNAISSANCE DE MOUVEMENTS

Choix controversé, sachant que malgré le succès de la Wiimote et l'arrivée récente du Sixaxis, la première est plus utilisée comme un pointeur et le second comme un joypad conventionnel. La reconnaissance de mouvements est-elle là pour durer ? Sans aucun doute. Cela va-t-il façonner les jeux du futur ? Probablement pas. Des contrôles plus classiques seront toujours plus souples.



Encore pas mal d'imperfections

Encore assez confuse, l'utilisation de Windows Live Messenger sur 360 doit être soigneusement paramétrée. Sans ça, les messages s'accumulent pendant le jeu et on se retrouve déconnecté sur le PC. Ceux qui ont créé un compte Windows Live à l'arrache peuvent aussi se mordre les doigts, il reste encore des bugs de compatibilité dans certains cas isolés.

XBOX LIVE MESSENGER ?

MICROSOFT FAIT UN PAS DE PLUS VERS LE LIVE ANYWHERE EN ASSOCIANT XBOX 360 ET MSN

Bill Gates avait fait la démo lui-même au dernier E3 : à terme, le Live Anywhere devait permettre aux utilisateurs de PC, de 360 et de téléphones mobiles de communiquer de manière approfondie. Survolée avec *Shadowrun* (les joueurs PC et 360 jouent déjà ensemble), cette belle idée prend une nouvelle dimension avec la dernière mise à jour du Xbox Live.

Outre un léger ravalement de façade pour le MarketPlace et quelques améliorations techniques bienvenues, cette update printanière permet en effet aux « amis » Xbox Live de tchatcher avec leurs contacts Windows Live Messenger (ex-MSN). Les deux listes étant mixées, un coup d'œil suffit pour voir si le petit cousin, tout le temps collé sur MSN, dispose d'un Gamertag et peut donc être corrigé sur *Gears*. La communication est un chouille intrusive (pendant le film, madame risque de grincer des dents devant la multiplication des alertes) mais assez rapide, même si un clavier USB - ou mieux le mini-clavier ci-contre, prévu pour cet été – s'impose pour suivre les conversations à plus de trois ou quatre personnes.

Le clavier « SMS » fabriqué par Microsoft (lancement cet été) devrait faciliter les conversations. Espérons que son prix ne soit pas trop élevé.

UN COUP D'ŒIL SUFFIT POUR VOIR SI LE PETIT COUSIN, TOUT LE TEMPS COLLÉ SUR MSN, **DISPOSE D'UN GAMERTAG** ET PEUT DONC ÊTRE CORRIGÉ SUR GEARS



98

GEARS OF WAR

Le jeu le plus pratiqué sur le Live est mis à jour : pour le meilleur ou pour le pire ?



100

INTERVIEW : VEGAS

Le producteur du dernier *Rainbow Six* nous parle de l'actualité du jeu.



Pourquoi ne pas lâcher *Gears* et retourner vous faire la main sur *Halo 2* en attendant la bêta du *3* ?

Machines Xbox et Xbox 360 / **Éditeur** Microsoft / **Prix** 3 €

TOUJOURS EN VIE !

HALO 2 : L'ANCIENNE FIGURE DE PROUE DU LIVE SUR XBOX RESSUSCITE DEUX ANCIENNES MAPS

Tiens, on l'avait oublié celui-là. Ah, *Halo 2*, sa campagne solo en demi-teinte et sa partie multijoueur qui nous a tous absorbés des mois durant. Même si certaines idées nous paraissent aujourd'hui discutables (par exemple pouvoir entendre l'ennemi pendant le match pour se faire insulter sans arrêt par de jeunes Américains haineux), le bougre a tout de même posé certaines bases incontournables en matière de matchmaking.

Pour récompenser les fans et continuer à s'amuser en attendant le troisième volet de la saga, Bungie s'est fendu d'un « blastacular pack » rassemblant deux remakes de cartes du premier *Halo*. Même si le visuel des environnements change, difficile de ne pas reconnaître Hang'em High et Derelict en Tombstone et Desolation. Le pack, accompagné d'une petite mise à jour, se récupère via le jeu original pour trois petits euros seulement. Attention, le Xbox Live version Xbox n'accepte pas les points Microsoft, il vous faut donc une carte de crédit valide pour payer. C'est beau le progrès.

MATOS
LOGITECH MEDIABOARD PS3

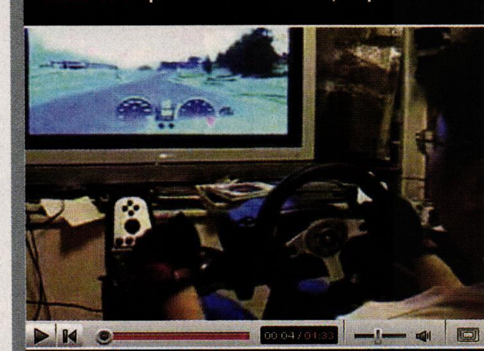
Chouette, un clavier sans fil « bloutousse » doublé d'un trackpad pour naviguer sur le Net et le Store avec aisance ! Dommage que les fonctions associées aux boutons du Sixaxis (par exemple l'accès aux raccourcis) ne soient pas de la partie… Et puis pour 75 €, Logitech ne s'est pas foulé : question design, c'est un peu cheap. À noter que la bête est aussi compatible PC et 360.



LES DIEUX DU NET…

GRAN TURISMO HD
La brute !

Quand on tape Maxorido841201 sur Youtube, on tombe sur maintes vidéos du garçon en train de démonter la démo de *GTHD* à grands coups de drifts bien sentis. Ah, évidemment, il y en a d'autres des petits mecs qui dérapent sur le Net, mais lui c'est quand même un cas. À fond la caisse, au volant et en manuel, le mec tape des dérapages de folie sans jamais se planter. Alors, même s'il joue avec des gants ridicules et qu'il voit la vie en 16/9, respect.



GUITAR HERO 2
Sale môme…

Huit ans, même pas toutes ses dents et déjà un demi-dieu sur *Guitar Hero* (toutes versions confondues). À l'âge où tout enfant normalement constitué joue aux Lego ou au foot, Beberle2 (à taper sur YouTube pour voir sa vidéo) humilie tout le monde sur à peu près toutes les chansons du jeu. Si vous vous demandez encore si les programmeurs ne se sont pas foutus de votre pomme sur certains morceaux carrément abusés, demandez une démo au gamin.



À TÉLÉCHARGER CE MOIS-CI...

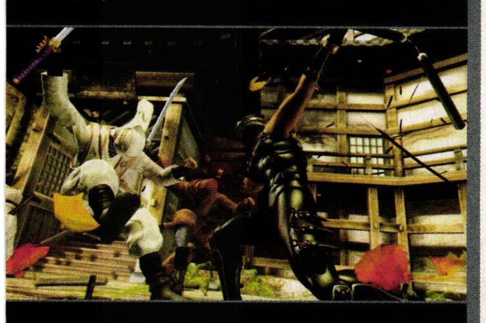
TRAILERS À LA PELLE

Radin en contenu, le Store français se fait violemment enfoncer par son homologue américain. On rate par conséquent quelques démos, une pelletée de trailers HD et pas mal de goodies sympas. Visiblement, Sony Europe éprouve les mêmes difficultés que Microsoft pour gâter les joueurs européens. Mais si MS a décidé de brider l'accès aux comptes US dans sa dernière mise à jour, le PS Store ricain la joue toujours portes ouvertes. Une nouvelle identité, un compte associé (gratuit) et une adresse valide (Beverly Hills 90210 fera l'affaire) et c'est parti !



NINJA GAIDEN SIGMA

Si vous aussi êtes excédé de ne pas pouvoir goûter à la démo de ce remake PS3, direction Google où une entrée du type « compte PSN japonais » vous mènera sur divers sites vous expliquant comment vous frayer un chemin à travers le processus d'inscription nippon. Ensuite, après un petit giga de download, c'est parti pour une séance d'action hardcore (la difficulté est réglable, et Rachel est jouable) made in ce gros vicieux d'Itagaki. Profitez-en pour choper *Everybody's Golf 5* tiens, c'est bien fendard.



Machine Xbox 360
Éditeur Microsoft Games Studios

GOW M'A TUER ?

GEARS OF WAR, LA MISE À JOUR EN DÉPIT DU BON SENS...

L'update de *Gears of War*, arrivée début avril, a mis tout le monde d'accord, contre elle. Le programme était alléchant : les petits bugs énervants devaient être corrigés et un nouveau mode devait faire patienter les joueurs pendant qu'Epic finissait ses nouvelles cartes, mises en ligne début mai. Pas de bol, le mode Annexion n'est finalement qu'une variante bête et méchante du Roi de la Colline, amusante trois soirs, pas plus. Dommage, mais heureusement les modes Zone de Guerre et Exécution suffisent à bien se marrer.

Plus grave : Epic, studio expérimenté s'il en est, s'est totalement déchiré sur la résolution des bugs et autres glitchs bien pénibles. Bref, l'avantage au serveur est encore plus marqué, il n'est plus possible de slalomer sans se coller à tous les murs, les « trous noirs » sont toujours là et il est toujours possible de ramasser un gun en bougeant. Certains ont même trouvé le moyen de tronçonner avec n'importe quelle arme ! Carton rouge sang à Epic donc, pour un travail bâclé à peine rattrapé par l'excellence des nouvelles maps.

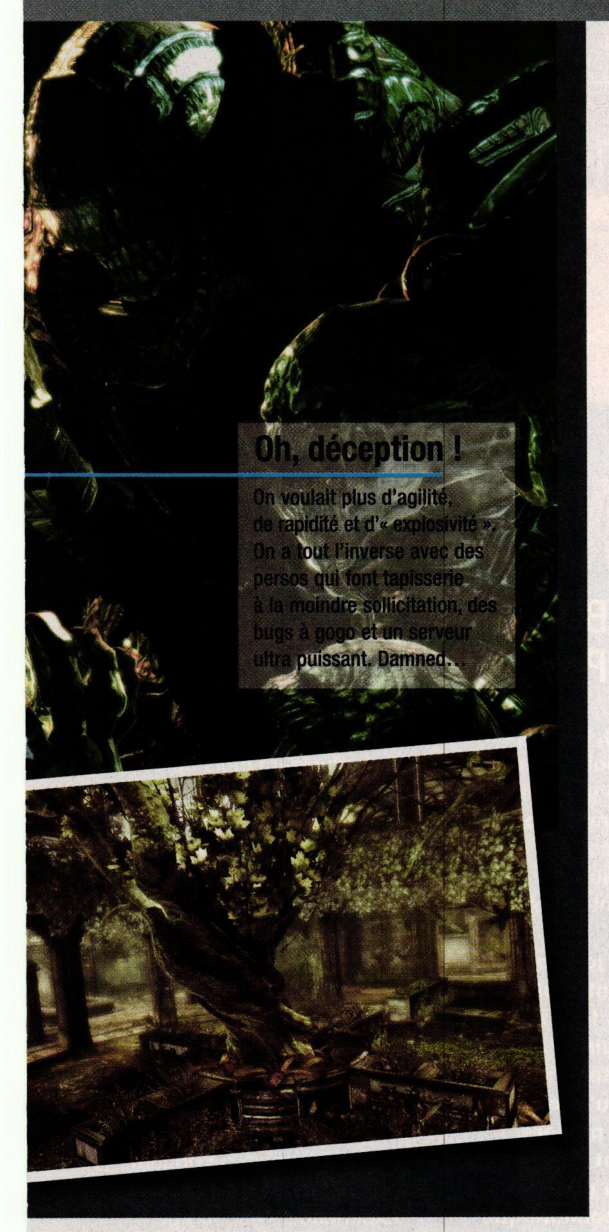
ANNEXION N'EST FINALEMENT QU'**UNE VARIANTE BÊTE ET MÉCHANTE** DU ROI DE LA COLLINE, AMUSANTE TROIS SOIRS, PAS PLUS

IRRATIONAL MONTRE L'EXEMPLE

LES JOUEURS FONT CRAQUER LES CRÉATEURS DE BIOSHOCK

Alors qu'ils n'avaient prévu aucune édition collector pour leur FPS ultra stylé, 2K Games et Irrational ont vite croulé sous les demandes de fans éplorés. Ces derniers ayant monté une pétition, l'éditeur a cédé en demandant toutefois un minimum de 5000 signatures ; 19000 noms plus tard, l'édition collector de *Bioshock* est née ! Elle contient un making of, l'OST du jeu et une figurine, le tout étant emballé dans une boîte plus que spéciale. En effet, le studio américain a décidé d'organiser un concours proposant aux artistes en herbe de créer un visuel pour le jeu. Originale et très interactive, cette démarche prouve qu'un soupçon de motivation suffit pour déplacer des montagnes.





Oh, déception !

On voulait plus d'agilité, de rapidité et d'« explosivité ». On a tout l'inverse avec des persos qui font tapisserie à la moindre sollicitation, des bugs à gogo et un serveur ultra puissant. Damned…

Machine Xbox 360
Éditeur Chair / **Sortie** Été 2007

SOUS LES EAUX

UNDERTOW, LE XBOX LIVE ARCADE VERSION 2.0 ?

Développé par des gens ayant bossé sur *Advent Rising* (un jeu d'action sur Xbox, super ambitieux pour l'époque, vaguement bancal au final mais tout de même très sympa), *Undertow* fait partie des titres Xbox Live Arcade que l'on attend avec impatience. Basé sur l'Unreal Engine 3, il mixe *Battlefield* et *Geometry Wars*, empruntant au premier son système de checkpoints à dominer et au second son tir sur le stick gauche. Malgré des décors en 3D, la progression reste sur deux dimensions (dans tous les sens, on est sous l'eau) et le jeu se pratiquera seul ou en coop, à deux pour le solo, à seize pour des bastons mémorables – on l'espère – en multi. Bref, c'est autre chose qu'un remake de *Centipede* où quatre pixels se tirent la bourre, non ?



PAS DE VC POUR SQUARE ?

LES CRÉATEURS DE FINAL FANTASY SNOBENT LE SERVICE EN LIGNE DE LA WII

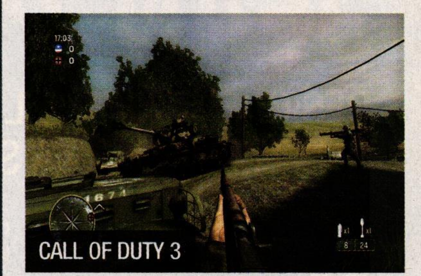
Si les joueurs Wii sont encore orphelins du jeu en ligne, ils disposent déjà d'une bibliothèque d'anciens titres assez fournie, même si les prix frisent l'escroquerie. En tout cas, tous les éditeurs semblent s'y retrouver. Tous sauf Square, qui affirme que « le marché japonais n'est pas prêt à se passer de médias physiques. De plus, *DQ* et *FF* sont joués par toutes les tranches d'âge, il serait dommage de priver les plus jeunes de ce plaisir en leur imposant des contraintes de paiement par carte de crédit ». Bref, pour profiter des RPG de la boîte, mieux vaut se payer une DS ou une PSP.



TOP 10

LES JEUX LES PLUS JOUÉS SUR LE XBOX LIVE

1. GEARS OF WAR
2. RAINBOW SIX VEGAS
3. COMMAND AND CONQUER 3 TIBERIUM WARS DEMO
4. GUITAR HERO II
5. CALL OF DUTY 3



CALL OF DUTY 3



GUITAR HERO II

6. 3D ULTRA MINIGOLF ADV...
7. GRAW 2
8. OBLIVION
9. CRACKDOWN
10. PRO EVOLUTION SOCCER 6



PRO EVOLUTION SOCCER 6



RAINBOW SIX VEGAS



ENTREVUE

JEAN-PASCAL CAMBIOTTI

DESIGNER PRINCIPAL SUR LE MODE MULTI DE RAINBOW SIX VEGAS. IL TRAVAILLE D'AILLEURS SUR LA SÉRIE DEPUIS RAINBOW SIX 3, PREMIER ÉPISODE XBOX

Une mise à jour vient d'être proposée aux joueurs de *R6 Vegas*, pouvez-vous nous dire ce qu'elle apporte à un joueur chevronné ?
À la grande satisfaction de l'équipe de développement, les joueurs sont très actifs sur Xbox Live depuis la sortie de *Rainbow Six Vegas*. Ce nouveau contenu leur permet de découvrir de nouveaux modes de jeu et de nouvelles maps, le tout étant compatible avec les cartes et modes de base. En bref, le joueur mordu trouve dans le Player's pack Red Edition un excellent outil pour profiter encore longtemps de *Vegas*.

Sera-t-elle incluse dans la version PS3 du jeu ou, sinon, disponible au lancement ?
Il est encore trop tôt pour répondre à cette question.

Quelle est votre opinion sur les téléchargements payants ?
La génération de consoles précédente offrait des maps packs en magasin. Bien évidemment, ces maps packs étaient payants et c'était bien normal car il y avait une boîte, un DVD et du contenu. Les téléchargements payants ne sont donc qu'un prolongement logique de ces versions à acheter dans le commerce. La boîte et le DVD ont disparu, mais le contenu est resté, et celui-ci a un coût de développement. En bout de ligne, le joueur est gagnant puisqu'il paie moins cher (nous n'avons plus à supporter les coûts de fabrication) pour la même chose.

Les modes multi des titres Ubisoft (*Splinter Cell, GRAW* ou *R6*) semblent réservés à une « élite » de hardcore gamers. Est-ce une volonté, une obligation par rapport aux licences développées ? N'aimeriez-vous pas utiliser votre expérience sur un projet plus grand public ?
Je crois qu'il y a une idée faussement répandue selon laquelle ces jeux sont uniquement destinés à une élite de joueurs. Tout au long du développement de *Vegas*, nous avons fait un effort particulier afin de nous assurer que le mode multi était suffisamment accessible. Nous avons beaucoup à offrir, que ce soit au joueur débutant ou aux tireurs d'élite. Par exemple, jouer en coopération est une excellente façon pour les joueurs moins expérimentés de pratiquer en ligne. Tout le monde ayant le même but (éliminer les terroristes dirigés par l'I.A.), la compétition est beaucoup moins relevée. Pour les joueurs qui préfèrent un niveau de compétition plus élevé, les modes Deathmatch et autres sont parfaitement adaptés.

La plupart des jeux online sur console sont rapidement désertés après leur sortie. Quelques semaines après la mise en vente, il ne reste souvent plus qu'une troupe d'irréductibles gamers, les autres ayant zappé pour aller sur un jeu plus récent. Est-ce un phénomène que vous constatez, que vous regrettez ? À votre avis, quelle en est la cause et quelles pourraient être les solutions ?
Depuis le lancement du Xbox Live, *Rainbow Six* a toujours été un jeu très fréquenté, et ce plusieurs mois après la sortie. Par conséquent, ce n'est pas un phénomène que nous avons observé (NDLR : *Vegas* est classé 2e dans le top des titres les plus joués, ceci explique cela). Quoi qu'il en soit, notre but est de nous assurer que l'on offre aux joueurs des modes riches et complets qui les pousseront à jouer encore et encore. Un outil comme le Persistent Elite Creation – on développe son personnage, on obtient armes et équipements avec l'expérience – encourage les gamers à rester sur le jeu de nombreux mois. Enfin, l'écoute est primordiale. Pour *Vegas*, les joueurs nous ont par exemple aidés à effectuer certains ajustements sur les armes après la sortie du jeu.



Machine Xbox 360 / **Éditeur** Big Huge Games / **Prix** 800 MS Points

COLONISEZ LE LIVE !

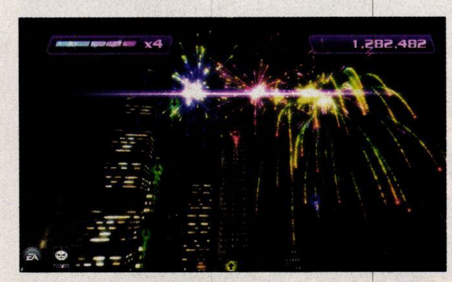
MARRE DE TOURNER EN ROND SUR UNO ? VENEZ DONC LANCER LES DÉS SUR CATAN !

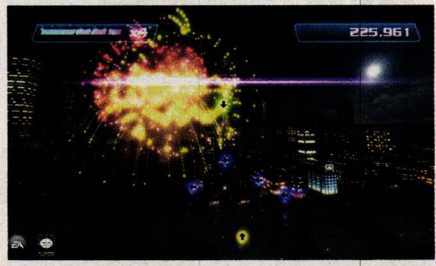
Les cartes supplémentaires de *Gears* vous laissent indifférent (ou vous préférez attendre début septembre qu'elles soient gratuites) mais brûlez d'envie de dépenser 800 points ? *Catan* est probablement le choix le plus sympathique du moment. Adapté au coup de crayon près du jeu de société imaginé par Klaus Teuber, *Settlers of Catan* vous met dans la peau d'un colon chargé de ravir une île à deux ou trois opposants. Pour cela, il vous faudra vous installer et vous répandre le plus vite possible. Le hic, c'est que les ressources sont d'abord limitées, et qu'il vous faudra donc échanger blé, argile, métal, laine et bois avec vos concurrents, tout en leur faisant le plus de crasses possible dès les réserves nécessaires acquises.

Les routes vous permettent de construire plus de villages et ainsi briguer de nouvelles ressources, les villes rapportent deux fois plus, etc. Très facile à apprendre (quelques minutes suffisent), *Catan* reste profond et au moins aussi convivial que le Uno. Ce n'est pas peu dire.









Machine Xbox 360 / **Éditeur** EA / **Prix** 800 MS Points

SHOOT BIZARRE

BOOM BOOM ROCKET, LE SHOOT MUSICAL QUI REND FOU

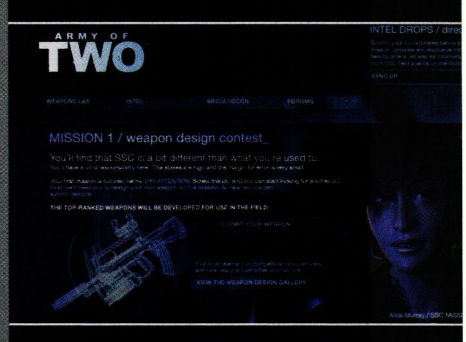
Quand les créateurs de *Geometry Wars* (et de *Project Gotham Racing*, accessoirement) s'attaquent au jeu musical, ça donne *BBR* et quelques minutes suffisent pour devenir accro. Des feux d'artifice à exploser, quatre touches à marteler au rythme de remixes classiques assez sympathiques, on en redemande. Dommage qu'il n'y ait que 10 chansons, cela fait bien peu vu le prix demandé par Electronic Arts. Ça sent le contenu additionnel payant…



DERNIÈRE MINUTE

ARMY OF TOI

Vous dessinez des fusils à pompe avec des coquillettes dans votre assiette ? Les flingues n'ont plus aucun secret pour vous et vous savez vous servir de paint ou mieux, de Photoshop ? EA et les créateurs d'*Army of Two* vous proposent un concours très sympa permettant à deux designers en herbe de voir leur fusil dans le jeu. Ca se passe sur www.ea.com/armyoftwo/home.jsp et ça dure jusqu'au 15 juin. Hop, trois coups de crayon et la gloire est à vous !

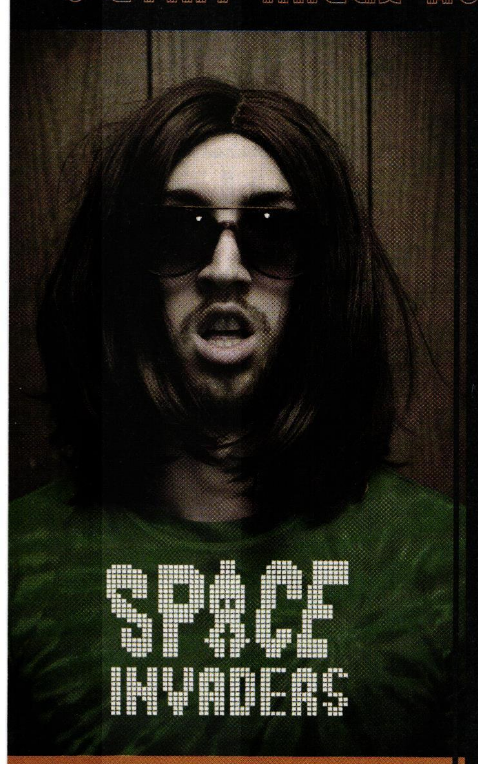




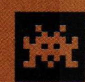


CONTACTEZ-NOUS !

Votre meilleur pote a marqué un but de folie sur *PES 6* ? Vos créations artistiques sur *Forza 2* dépassent l'entendement et font la fierté de vos parents ? Vos vidéos, screens et infos nous intéressent autant que vos avis, alors n'hésitez pas : redacpad@futurenet.fr !



C'ÉTAIT MA PREMIÈRE CONSOLE...



Alors que l'on assiste à l'émergence d'une nouvelle génération de consoles, que les graphismes s'apprécient à l'aune du nombre de polygones amassés, peut-être est-il temps de jeter un œil dans le passé, de revivre les heures de gloire du jeu vidéo. Première victime de cette dissection en bonne et due forme, l'Atari 2600, le chaudron magique dans lequel une grande partie des recettes et mécanismes vidéoludiques, encore en cours, a vu le jour. Histoire donc de se rappeler qu'un *Zelda* n'aurait jamais existé sans un certain *Adventure* ou que *Pitfall*, avec ses lianes, alligators et scorpions, a inspiré des brouettées de jeux. Flash-back...



Éditeur Atari / Sortie 1977

ATARI 2600

LA PREMIÈRE CONSOLE À CARTOUCHE SOUS LES FEUX DE LA RAMPE !

Lorsqu'en 1977, l'Atari VCS (Video Computer System) sort, renommé ensuite Atari 2600, il est livré avec deux manettes et accompagné d'un line-up fort de neuf titres. Vendue avec *Combat*, puis *Pac-Man*, la machine développée par Atari voit ses ventes s'envoler mois après mois, au point qu'entre 1980 et 1982, elles explosent et se multiplient par quatre pour atteindre les huit millions. Pas de doute, la petite d'Atari mène le milieu du jeu vidéo par le bout du nez, grâce à des licences juteuses comme *Space Invaders*, le hit de l'arcade, acheté à Taito. Et pourtant, elle ne paie pas de mine avec son processeur cadencé à 1,19 MHz, ses 128 bits de mémoire, ses 128 couleurs à l'écran et sa résolution maximale de 160x192. Il faut dire qu'à l'époque la technique se limitait à déplacer quelques pixels à l'écran, représentant vaisseaux, tanks, et cow-boys. Vendue alors 199 dollars, elle aura non seulement fait naître des passions précoces pour le jeu vidéo, mais aussi déclenché la toute première crise planétaire du média. Une petite visite des coulisses ?

Sortie en 1977, l'Atari 2600 est la console de référence. Même si ses jeux ont bien vieilli !

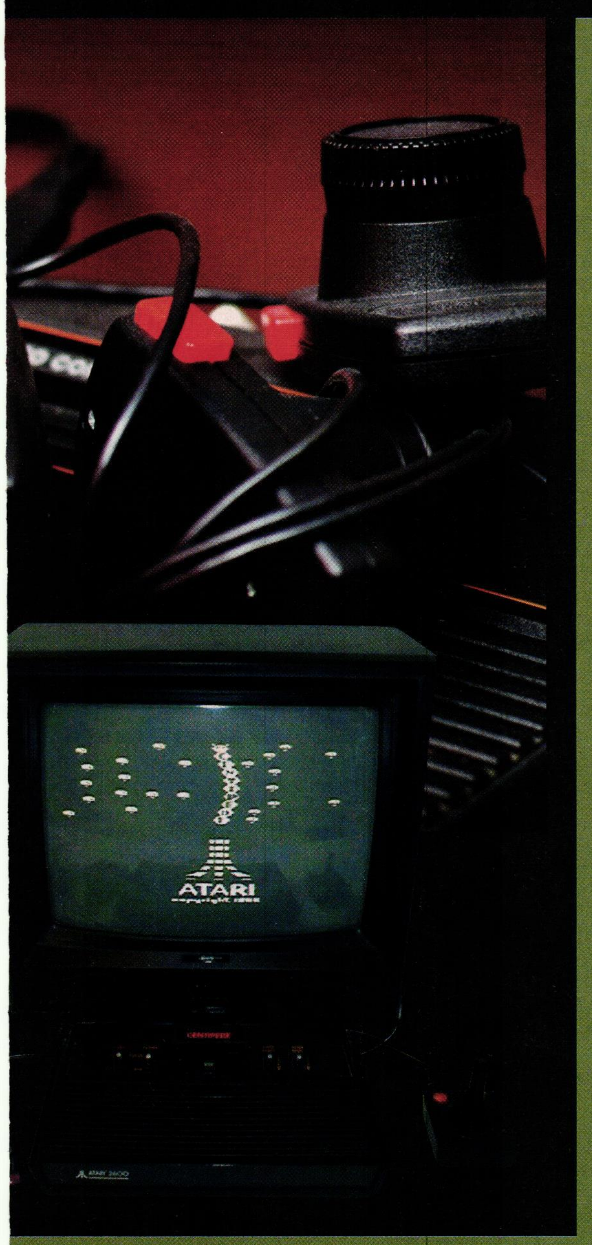
IL FAUT DIRE QU'À L'ÉPOQUE LA TECHNIQUE SE LIMITAIT À **DÉPLACER QUELQUES PIXELS À L'ÉCRAN,** CENSÉS REPRÉSENTER VAISSEAUX SPATIAUX, COW-BOYS, TANKS...

Éditeur Activision / Sortie 1982

PITFALL

UN CLASSIQUE COPIÉ ET CITÉ À TOUR DE BRAS !

Classique indémodable, copié par les *Tomb Raider*, cité dans un niveau du récent *Marvel: Ultimate Alliance* (le niveau d'arcade) et (mal) mis à jour en 2004, *Pitfall*, c'est l'aventure avec un grand A. Développé par David Crane pour le compte d'Activision, il s'est vendu à plus de 4 millions d'exemplaires. En 1979, Crane réussit à faire courir un petit personnage tout de pixels, mais il lui manque un environnement, une dramaturgie ludique adéquate. Ce sera la jungle, ses crocodiles et ses lianes, et 32 trésors à dénicher en moins de vingt minutes.



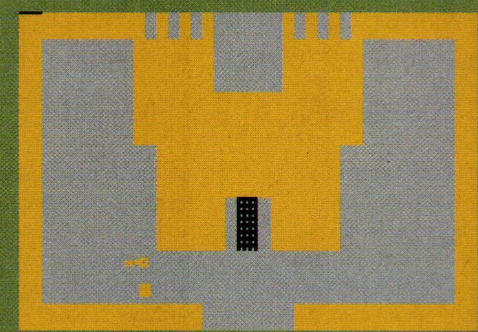
Éditeur **Atari** / Sortie **1978**

ADVENTURE

OÙ L'ON DÉCOUVRE LES MÉCANISMES D'UN PROTO ACTION-RPG !



Si la console d'Atari est reconnue pour ses nombreux hits d'action et de shoot'em up, elle l'est moins pour avoir contribué à l'émergence de l'action-RPG.
Inspiré par *Colossal Cave Adventure*, un jeu d'aventure textuel, Warren Robinett, développeur en interne d'Atari, en crée pourtant les bases rudimentaires sur 2600. Dans le rôle d'un chevalier, armé d'une épée, il fallait découvrir de nombreux objets, ainsi qu'un calice perdu dans un ensemble de donjons, fréquentés par trois dragons de couleur, et le rapporter au château d'or. Un gameplay et des mécanismes qui font évidemment penser aux gloires de l'action-RPG. Un pré-*Zelda* donc ?



LE CHIFFRE

25 000 000

Entre 1977 et 1991, c'est le nombre de consoles Atari 2600 écoulées dans le monde entier, principalement en Europe et aux États-Unis. En 1983, avec le crash du marché des consoles, l'égérie d'Atari fera perdre près de 10 000 dollars par jour à la firme. En 1986, la 2600 ressort dans une version modernisée, nommée 2600 Jr., moins chère à produire et plus accessible au commun des mortels. D'où une augmentation de ses ventes au Japon et au Brésil dans la seconde moitié des années 80. La console continuera à se vendre jusqu'à son retrait le 1er janvier 1992.

IL ÉTAIT UNE FOIS...



1977

LA NAISSANCE

Sortie de la console après plus de deux ans de production et une centaine de millions de dollars investis. 250 000 consoles sont vendues dans l'année.

1979

L'EXPLOSION

L'Atari 2600 est le cadeau de Noël le plus offert aux États-Unis et se vend à 1 million d'unités l'année qui suit. La folie du jeu vidéo prend...

1983-1984

LE CRASH

Le Video Game Crash, souvent imputé à l'Atari 2600 et à ses adaptations d'*E.T.* et *Pac-Man*, met fin à l'aventure de nombreuses entreprises naissantes.

1986

LA RENAISSANCE

Atari, sous l'impulsion de Jack Tramiel, racheteur d'Atari, sort une Atari 2600 Jr. Une version bon marché et moins coûteuse que l'originale.

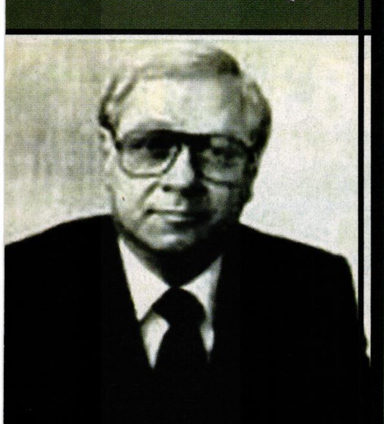
1992

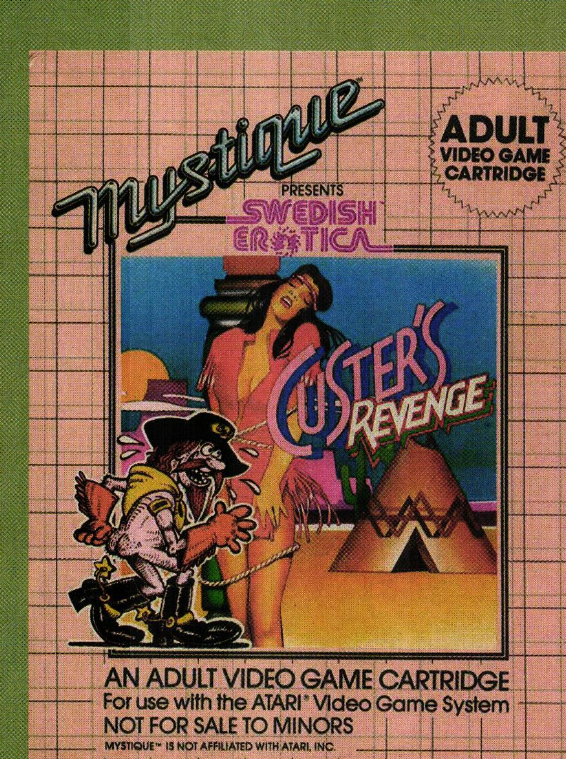
LA FIN

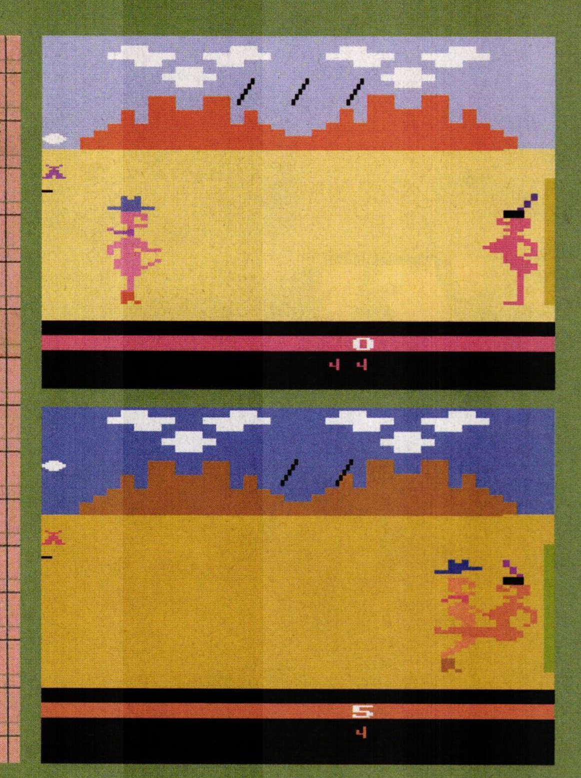
Arrêt de la construction de la console après plus de quatorze ans de bons et loyaux services. L'Atari 2600 est la console occidentale à la durée de vie la plus longue.

« JE PENSE QUE C'EST UNE IDÉE STUPIDE. NOUS N'AVONS JAMAIS FAIT DE JEU D'ACTION EN NOUS INSPIRANT D'UN FILM ! »

RAYMOND E. KASSAR / P.D.G. D'ATARI ENTRE 1978 ET 1983 À PROPOS DE L'ADAPTATION D'*E.T. L'EXTRATERRESTRE*.







Éditeur Mystique / **Sortie** 11 octobre 1982

CUSTER'S REVENGE

QUAND LE SCANDALE S'INSTALLE SUR CONSOLE DE SALON !

Si la pornographie accompagne chaque progrès scientifique et s'installe sur chaque plate-forme de jeu vidéo, sur Atari 2600, elle a profondément marqué les esprits. En effet, Mystique, studio de développement spécialisé dans le genre, a, dans ses premières années de plaisirs virtuels, multiplié les titres provocateurs : *Beat'em and Eat'em*, *Bachelor Party*... Mais le développeur est surtout connu pour un classique poétiquement nommé *Custer's Revenge*, sorti le 11 octobre 1982. L'intrigue ? Dans la peau d'un excité Général Custer, il faut joindre l'autre bout de l'écran en évitant les flèches pour conclure avec une squaw attachée à un cactus. Simulation de viol, *Custer's Revenge* manie le mauvais goût, guère aidé par un gameplay simpliste. Ce qui n'empêchera pas les ligues féministes et les natifs américains de porter plainte.

GADGET

PORTE-CLÉS ATARI PLUG'N PLAY

Avec plus de quatorze années de bons et loyaux services, l'Atari 2600 peut sans difficulté se placer au premier rang des consoles qui durent. Et, pour allonger encore cette existence, de nombreuses offres se pressent au portillon. En plus d'affilier le joueur au clan des rétrogamers, ces porte-clés, au prix de 10 €, permettent, branchés à une télévision, de revivre certaines gloires du jeu vidéo.



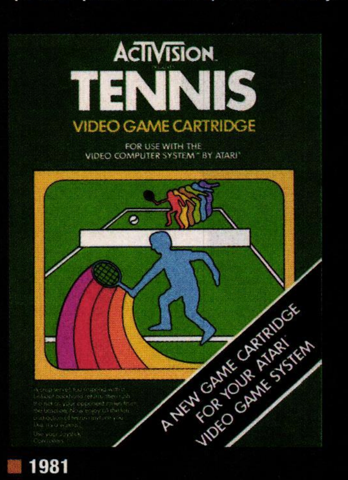
DÉCRYPTAGE

En 1982, Atari met 25 millions de dollars sur la table pour acquérir la licence *E.T.*, dernière-née de l'imagination de Steven Spielberg. Ray Kassar n'est pas le responsable de ce deal. C'est Steve Ross, P.D.G. de Warner Communications, qui a eu cette idée et mené Atari à la faillite pure et simple.

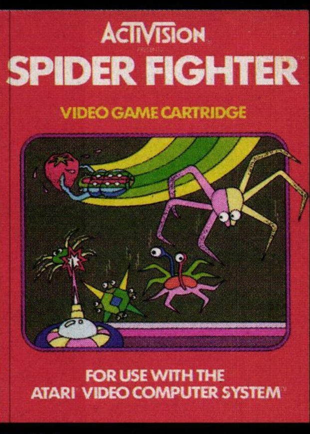
LA RÉBELLION DES DÉVELOPPEURS

LES CRÉATEURS LIVRENT BATAILLE CONTRE LEUR ÉDITEUR

Alors qu'Atari leur doit tout, les développeurs sont, à l'époque, passés sous silence, anonymes, considérés comme de simples exécutants, tout juste bons à coder et imaginer des concepts, sans recevoir de pourcentage sur le fruit de leur travail. L'Atari 2600, première console du constructeur, devient rapidement le champ de bataille d'un schisme opposant créateurs et services marketing. Première offensive, les développeurs placent des Easter Eggs (secrets qui ne sont révélés qu'aux plus tenaces) dans leur jeu. Warren Robinett, dans *Adventure*, place une salle secrète où apparaît son nom. Howard Scott Warshaw fait de même dans son jeu *Yar's Revenge* où ses initiales apparaissent. Du tag vidéoludique avant l'heure ! Mais, plus que tout, ce conflit terré, tu par le tout-puissant constructeur, voit l'émergence d'un studio de développement, Activision, créé dès 1980 par des anciens d'Atari mécontents : David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller et Bob Whitehead, concepteurs de plus de la moitié des jeux vendus sur la 2600. Une première dans l'industrie, d'autant plus marquante que les titres de la nouvelle firme se vendent aussi bien que ceux de leur précédent employeur. Parmi ces hits, *Pitfall*, un classique qui a permis à Activision de se positionner durablement sur le marché.



1981



1983



1988





Éditeur Atari / Sortie 1982

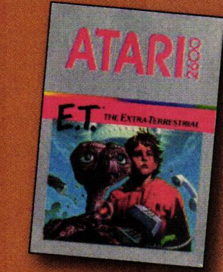
PAC-MAN

OU QUAND L'ADAPTATION DÉRAILLE



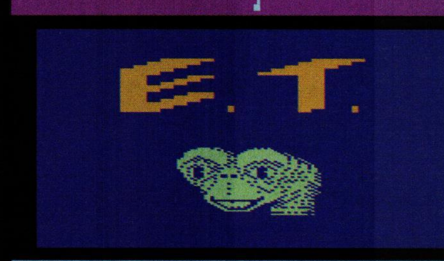
Au début des années 80, *Pac-Man*, sorti en octobre 79 au Japon, symbolise la réussite vidéoludique. À cette époque, les salles d'arcade ne désemplissent pas. Si bien qu'Atari rachète en 82 la licence et adapte le jeu d'arcade sur sa console. Attendu au tournant, Atari balance dans les rayonnages un prototype développé à la va-vite par Tod Frye. Visuellement très éloigné de l'esthétique du *Pac-Man* original, cet ersatz ne convainc personne. Le jeu se vend correctement, mais en deçà des attentes et Atari subit le retour de plusieurs millions d'unités qui affaiblit la santé du géant du jeu vidéo.

E.T.

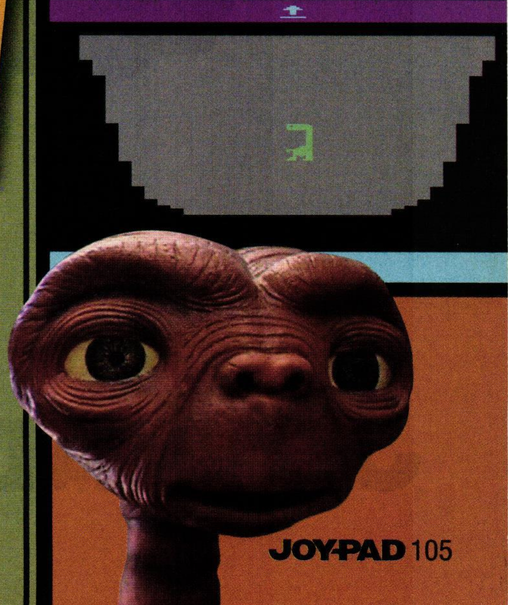


LA FIN DES ILLUSIONS

E.T. l'extraterrestre demeure, aujourd'hui encore, aux yeux de nombreux observateurs le déclencheur de la fameuse crise de 1983. Pourquoi ? Comment ? En 1982, Atari débourse des millions d'euros pour récupérer une franchise soi-disant juteuse, promesse de profits surmultipliés : le nouveau Spielberg. Une banale histoire de gamin et d'extraterrestre. Un véritable désastre. Howard Scott Warshaw, son créateur, assume, lui, totalement son jeu : « _E.T._ était un véritable tour de force,

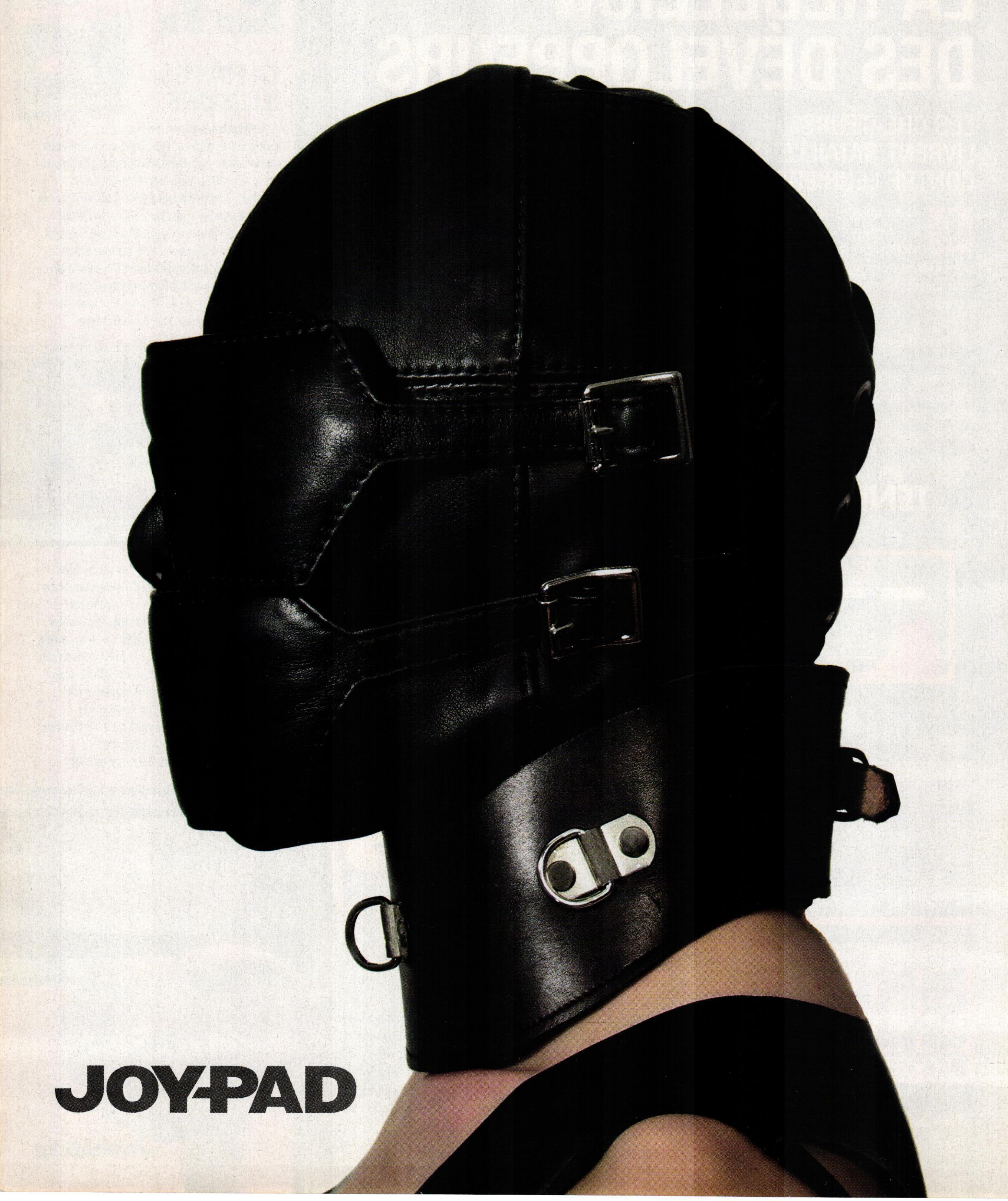


je crois que personne n'a fait aussi bien sur Atari 2600. Et tout ça en cinq semaines ! Ce n'est sûrement pas le plus mauvais jeu sur la console. Et pourtant, je suis fier d'avoir reçu cette distinction ! » À sa sortie, _E.T._ vend correctement, 1,5 million d'unités sur 4 millions mises en place. Mais, entre l'achat de la franchise, les pertes dues au retour des cartouches invendues et l'échec très retentissant de l'adaptation de _Pac-Man_ l'année précédente, Atari se voit obligé de déposer le bilan.



LE MOIS PROCHAIN

Manhunt 2



BRUITAGES

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+400 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122

Bébé "Tu vas avoir des guilis!" NEW 211 486
Bébé qui rigole 211 487
Bébé tout fou! NEW 211 488
Bruit du moustique NEW 211 489
Bruits érotiques 211 490
Fou rire de bébé 211 491
Mr Bean chantant faux NEW 211 492
Mr Bean imitant un téléphone NEW 211 493
Mr Bean imitant une cloche NEW 211 494
Ultrasons extraterrestres 211 495
"Allo! Ici la gendarmerie!" 211 496
"Décroche, allez, décroche!" 211 497
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." 211 498
"Dicroche mon fils, c'i ta mère" 211 499
"Je réponds pas aux cons..." 211 500
"Mais décroche!!" (Hystérique) 211 501
"Un appel pour vous... Chef! Oui! Chef!" 211 502
"Vous avez un message!" (femme) 211 503
"Wesh ma couille! Bien ou bien?" 211 504

VIDÉOS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81111** ou **0899 706 222**
+800 VIDÉOS: VIDEOS au 81111

211 474 Guinness des records: Glissade à 250km/h!
211 475 Mr Bean: La compil' des grimaces!
211 476 Mr Bean: Galère aux WC!
211 477 Âge de glace 2: Extrait 2
211 478 Tuning et jolies filles!
211 479 Teddy l'ours tueur!
211 480 Acrobaties de fou!
211 481 MTV Jackass: Jusqu'ici tout va bien...
211 482 MTV Pimp My Ride: Djibril Cissé!
211 483 Zidane le film: Dribble



211 484 Mandales entre potes!
211 485 MTV Jackass: Des plongeons hallucinants!

SONNERIES

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
RECHERCHE LIBRE: Titre au **81122** *(le parrain au 81122)*
+ SONNERIES: RAP RNB POP ROCK METAL VARIETE DANCE ZOUK REGGAE RAI CINE TV PUB CLASSIQUE HYMNE JAZZ WORLD... au **81122** *(rap au 81122)*
+7000 SONNERIES: SON au 81122

RAP, RNB

21 questions 211 286
A armes égales NEW 211 288
A fleur de toi 211 289
Assassin de la police 211 290
Balance-toi 211 291
Beautiful liar 211 292
Boulbi 211 293
Ca vient de la rue 211 294
Confessions nocturnes 211 295
Dirty hous' NEW 211 296
Don't matter 211 297
Façon Sex 211 298
Fous ta cagoule 211 299
Give it to me 211 300
Halla Halla 211 301
I wanna love you 211 302
J'aime 211 303
Je me bats 211 304
L'envie de vaincre 211 305
La boulette (génération nan nan) 211 306
La mère des enfants perdus 211 307
Last Night NEW 211 308
Long way 2 go 211 309
Ma soeur NEW 211 310
Marly Gomont 211 311
Mauvaise foi nocturne 211 312
Par amour 211 313
Pitbull 211 314
Pose ton gun 2 211 315
Pourquoi les hommes? NEW 211 316
Reste en Chien 211 317
Ségolène et Nicolas (Khalifa) 211 318
SexyBack 211 319
Smack that 211 320
Still D.R.E. 211 321
T'es parti NEW 211 322
Ta meuf (La caille) 211 323
Victoire 211 324
What goes around... comes around 211 325

POP, ROCK

(You drive me) Crazy 211 326
19-2000 211 327
Crazy 211 328
Durch den monsun 211 329
Girlfriend 211 330
Grace Kelly 211 331
Hotel California 211 332
Monsoon 211 333
Paint it black 211 334
Relax 211 335
Starlight 211 336
This ain't a scene... NEW 211 337

MÉTAL, HARD ROCK

Back in black 211 338
Highway to hell 211 339
Thunderstruck 211 340
What I've done NEW 211 341

VARIÉTÉS

Aimer à perdre la raison 211 342
Antisocial 211 343
Aux arbres citoyens 211 344
Ca me fait du bien NEW 211 345
Caravane 211 346
Cauet président 211 347
Désolé pour hier soir 211 348
Double je NEW 211 349

VARIÉTÉS (suite)

Ecris l'histoire 211 350
Face à la mer 211 351
J'ai demandé à la lune 211 352
Je viens du Sud 211 353
L'aigle noir 211 369
L'aventurier 211 370
Le prélude de Bach 211 371
Le Roi Soleil-Ca marche 211 372
Le Roi Soleil-Mon essentiel 211 373
Les lacs du Connemara 211 374
Lola NEW 211 375
Louxor, j'adore 211 376
Mistral gagnant 211 377
Mon coeur, mon amour 211 378
On s'attache 211 379
Vivo per lei 211 380

TOP!

TOP au 81122: top permanent!
Relax, take it easy 211 354
On s'attache 211 355
Halla Halla 211 356
Balance-toi 211 357
A fleur de toi 211 358
Calabria 2007 211 359
Ma soeur 211 360
Mauvaise foi nocturne 211 361
Last Night 211 362
Désolé pour hier soir 211 363
Ta meuf (La caille) 211 364
Pirates des Caraïbes 3 211 365
NCIS 211 366
Prison Break VF 211 367
Veronica Mars 211 368

DANCE, ELECTRO

Born to be alive (remix) 211 381
Calabria 2007 211 382
Destination Calabria 211 383
Everytime we touch 211 384
Fais la poule 211 385
Hotel room NEW 211 386
Le Titou 211 387
Miracle 211 388
Moving on stereo 211 389
Relax, take it easy 211 390
Rock this party 211 391
Téo & Téa 211 392
Unidos para la musica 211 393

ZOUK, REGGAE

Coupé Décalé 211 394
Elles demandent 211 395
No woman no cry 211 396

ITALIE, LATINO

Obsession 211 397
Porque te vas 211 398
Sara perche ti amo 211 399

RAÏ, ORIENTAL

Abdel Kader 211 400
Josephine 211 401
Mon pays 211 402

RAÏ, ORIENTAL (suite)

Ya rayah 211 403

CINÉ, TV

24h-Sonnerie CTU 211 405
Amicalement vôtre 211 406
Baila Morena 211 407
Bob l'éponge 211 408
Charmed 211 409
Desperate Housewives 211 410
Dragon Ball GT 211 411
Dragon Ball Z 211 412
Dragon Ball Z-Chala head chala 211 413
Dragon Ball Z-We got power 211 414
Full metal alchemist 211 415
Ghost Rider 211 416
Ghost-Unchained melody 211 417
Grey's anatomy 211 418
Gundam Seed D-Vestige 211 419
High school musical 211 420
Il était une fois dans l'ouest 211 421
Jeux interdits 211 422
L'exorciste-Tubular Bells 211 423
La 7ème compagnie 211 424
La Boum 211 425
La panthère rose 211 426
La soupe aux choux 211 427
Le bon, la brute et le truand 211 428
Le dernier des Mohicans 211 429
Le destin de lisa 211 430
Le gendarme de St Tropez-Thème 211 431
Le Parrain 211 432
Le seigneur des anneaux-Thème 211 433
Les bronzés font du ski 211 434
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? 211 435
Les Experts 211 436
Les Experts, Miami 211 437
Les frères Scott 211 438
Les mystérieuses cités d'or 211 439
Les Simpsons 211 440
Mac Gyver 211 441
Midnight Express 211 442
Naruto 211 443
Naruto-Go 211 444
NCIS 211 445
Pirates des Caraïbes 3 211 446
Plus belle la vie 211 447
Prison Break VF 211 448
Prison Break VO 211 449
Requiem for a dream 211 450
Rocky Balboa 211 451
Rocky III-Eye of the tiger 211 452
Scarface-La résurrection 211 453
Sex and the City 211 454
Taxi 4-Quoiqu'il arrive 211 455
Tokyo drift 211 456
Top Gun-Take my breath away 211 457
Veronica Mars 211 458

PUBS TV

Citroën C4 2006-Walking away 211 459
Dim 211 460
L'orientale parfum femme 211 461
Nutella-Glorious 211 462

BRUITAGES, FÊTES

Bali Balo 211 463
J'ai la... qui colle 211 464
La petite huguette 211 465
Pin Pom (Pompier) 211 466
Sirène de police américaine 211 467
Sonnerie vieux téléphone 211 468
Viens boire un petit coup à la maison 211 469

HYMNES, RÉGIONS

Hymne Corse 211 470
Hymne France-La Marseillaise 211 471
Hymne Italie 211 472
Hymne Portugal 211 473
L'internationale 211 505

INFORMATIONS CONSOMMATEUR

JEUX MOBILE

211 216 · 211 217 · 211 189 · 211 178 · 211 191 · 211 218
211 219 · 211 183 · 211 188 · 211 220 · 211 181 · 211 176
211 185 · 211 177 · 211 214 · 211 174 · 211 179 · 211 221

TÉLÉCHARGER: Référence au **81111** ou **0899 706 222**
RECHERCHE LIBRE: Titre au **81111** *(worms au 81111)*
+ JEUX: REFLEXION COURSE SIM BILLARD CASINO STRATEGIE ACTION CARTES TIR SUDOKU FLIPPER... au **81111** *(reflexion au 81111)*
+900 JEUX MOBILE JEUX au 81111

211 201 Bubble Bash
211 192 Aquaria
211 222 Midnight Hold'em Poker 3D
211 193 Jewel Quest 2
211 223
211 205
211 199 Uno
211 198 Bubble Gun
211 224 Holy Wars: Sons of Enoch
211 225 Rock'n'Block
211 226 · 211 196 · 211 206 · 211 227 · 211 180
211 228 · 211 229 · 211 213 · 211 202 · 211 207 · 211 197 · 211 203 · 211 182 · 211 230

persomobiles

81122 **0899 706 222**
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313

COMMENT TÉLÉCHARGER?

SMS› Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 211960 au 81122 pour la sonnerie Ma soeur.
TÉL› Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

PRÉNOMS

TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au **81122**
(211263Sandrine au 81122)
+500 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81122

211 263 Sandrine
211 264 SYLVAIN
211 265 MATHIEU
211 266 SEBASTIEN
211 267 Cindy
211 268 Bruno
211 269 Julien



211 270 MATTIAS
211 271 Farida



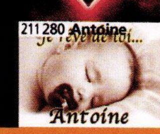
211 272 Gwenaelle
211 273 Nico + Aurélie
211 274 CHRISTINE
211 275 Kader



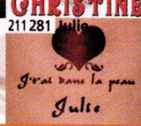
211 276 Olivia



211 277 Mon Ange
211 278 SAMANTHA
211 279 Sandra



211 280 Antoine

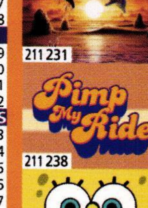


211 281 Julie
211 282 Nicolas
211 283 Séverine
211 284 Samuel Emilie
211 285 Emilie

LOGOS & ANIMÉS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+LOGOS: AMOUR NEONS MONSTRES TUNING MANGAS PAYS REGIONS CHATONS CHIOTS NANAS... au **81122** *(neons au 81122)*
+6000 LOGOS: LOGOS ou ANIMES au 81122

211 231 · 211 232 · 211 233 · 211 234 · 211 235 · 211 236
211 237 Il pète, c'est trop mignon!



211 238
211 239



211 240 Coup de boule sur l'écran!





211 241



211 506



211 243 Il se font des câlins



211 244 Je suis gentille, meuh!

211 245 · 211 246 · 211 247



211 248



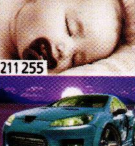
211 249



211 250
211 251 · 211 252 · 211 253



211 254



211 255
211 256 Les coeurs pulsent!



211 257



211 258



211 259 Le Hummer explose l'écran!



211 260
211 261
211 262

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

HIMMERSION®

Retrouve-moi à la Games Convention, tu es mon invité V.I.P !

Lara Croft

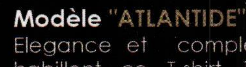
Grand jeu concours

Rends-toi vite dans ton magasin ULTIMA et gagne un voyage tous frais payés pour la Games Convention de Leipzig !

GC GAMES CONVENTION

T-SHIRTS COLLECTOR LARA CROFT

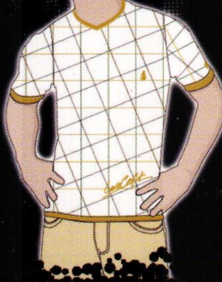
SÉRIES LIMITÉES !
10ème Anniversaire



Modèle "ATLANTIDE"
Elegance et complexité habillent ce T-shirt 100% coton de grande qualité (180g/m2).
Mariage réussi de broderie, feutrine et sérigraphie en ton sur ton, pour afficher votre héroine favorite en toute discrétion !



Modèle "NATLA"
Suivant les mêmes standards de qualité que les collections masculines d'HIMMERSION®, ce modèle exclusif s'adresse à l'aventurière qui sommeille auprès de chacun de nous !



Modèle "SCION"
Brillez sous le soleil d'été avec ce T-shirt 100% coton de grande qualité (180g/m2). Ne passez pas inaperçu, arborez ce modèle aux couleurs chaudes et lumineuses avec ses finitions de prestige (broderie + étiquettes dos tissées).

Listes de nos Magasins

AJACCIO	5 Avenue Beverini	20000 AJACCIO
ARRAS	29 Rue Gambetta	62000 ARRAS
AUCH	36 Rue de Lorraine	32000 AUCH
AULNAY	34 TER Route de Bondy	93600 AULNAY SOUS BOIS
BASTIA	1 Rue de la Misericorde	20200 BASTIA
BLAGNAC	203 Route de Grenade	31700 BLAGNAC
BLOIS	2 CC Auchan Galerie Marchande	41350 VINEUIL
BREST	10 Rue Louis Pasteur	29200 BREST
CAEN	17 rue Artisse de Caumont	14000 CAEN
CHALONS	2 CC Carrefour Chalons Sud	71100 CHALONS-SUR-SAONE
CLERMONT	16 Bd Desaix	63000 CLERMONT-FERRAND
CLERMONT 2	114 Bd Gustave Flaubert	63000 CLERMONT-FERRAND
COMPIEGNE	10 Rue des Bonnetiers	60200 COMPIEGNE
CUGNAUX	36 Rue Georges Pompidou	31270 CUGNAUX
DOUAI	194 Rue Saint-Jacques	59500 DOUAI
FLERS	65 Rue de Donfront	61100 FLERS
HYERES	1 Bis Rue du Soldat Bellon	83400 HYERES
ISSY	3 Allée Ste Lucie ZAC Les Trois Moulins	92130 ISSY LES MOULINEAUX
LA ROCHELLE	14 Rue Pas du Minage	17000 LA ROCHELLE
LAVAL	CV 10 Rue Val de Mayenne	53000 AVAL

LAVAL	CC Carrefour La Mayenne	53000 LAVAL
LE BOUSCAT	330 Avenue de la Liberation	33110 LE BOUSCAT
LIBOURNE	12 Allée Robert Boulin	33500 LIBOURNE
MERIGNAC	129 Avenue de la Somme	33700 MERIGNAC
MILLAU	18 Avenue de la République	12100 MILLAU
MONTPELLIER	23 Allée Jules Milhau CC Triangle Haut	34000 MONTPELLIER
MURET	8 Place de la Paix	31600 MURET
NEVERS	CC Carrefour	58180 MARZY
NOGENT	42 Bis rue des Heros Nogentais	94130 NOGENT SUR MARNE
PARIS ALESIA	1 Bis rue Friant	75014 PARIS
PARIS GOBELINS	57 Avenue des Gobelins	75013 PARIS
PESSAC	2 Avenue Gustave Effeil	33600 PESSAC
RIOM	CC Carrefour Rue Riom Sud	63200 MENETROM
ROUBAIX	CC Casino Grand Rue	59100 ROUBAIX
ST MALO CV	75 Boulevard des Talards	35400 ST MALO
ST MALO	CC La Madeleine	35400 ST MALO
ST NAZAIRE	CC Geant Oceanis Route de la Cote D'Amour	44600 ST NAZAIRE
STRASBOURG	11 Rue du 22 Novembre	67000 STRASBOURG
VILLEBAROU	CC Blois	24100 VILLEBAROU
TROYES	70 Rue Urbain	41000 TROYES

www.himmersion.com

VIDEO GAME CULTURE